

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN DRUM MIDI DALAM PROSES
REKAMAN DI STUDIO SEPTIM MUSIC WONOGIRI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Seni Musik**



Oleh
Bob Adi Prabowo
09208244006

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Skripsi penelitian yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Drum Midi Dalam Proses Rekaman di Studio Septim Music Wonogiri* yang disusun oleh BOB ADI PRABOWO, NIM 09208244006 ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 3 April 2014

Pembimbing I,

Drs. Pujiwiyanana, M. Pd.
NIP 19671221 199303 1 001

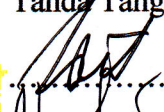
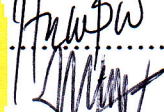


Pembimbing II,

Dra. Heni Kusumawati, M.Pd
NIP.19671126 199203 2 001

PENGESAHAN

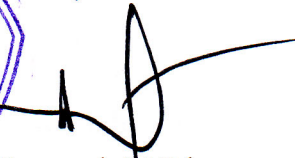
Skripsi yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Drum Midi dalam Proses Rekaman di Studio Septim Music Wonogiri* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 17 April 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Drs. Herwin Yogo Wicaksono, M.Pd.	Ketua Penguji		23-04-14
2. Dra. Heni Kusumawati, M.Pd.	Sekretaris Penguji		23-04-14
3. Drs. Agus Untung Yulianta, M.Pd.	Penguji I		22-04-14
4. Drs. Pujiwiyana, M.Pd.	Penguji II		24-04-14

Yogyakarta, 24 April 2014
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **Bob Adi Prabowo**

NIM : 09208244006

Jurusan : Pendidikan Seni Musik

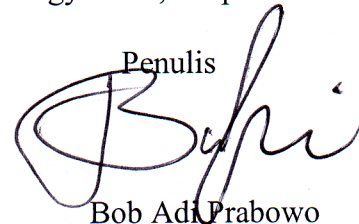
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri.

Sepanjang sepengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi-materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 3 April 2014

Penulis

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'B. Adi', is written over the printed name 'Bob Adi Prabowo'.

Bob Adi Prabowo

MOTTO

**Perjalanan seribu batu bermula dari satu langkah
__Lao Tze__**

**Tidak ada yang sempurna di dunia ini akan tetapi berusaha
untuk menjadi sempurna sampai mati
__Bob Adi__**

PERSEMBAHAN

Karya Ilmiah ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak Purnama dan Ibu Gunarni. Terimakasih atas kasih sayang, doa, dan dukungannya. Sehingga saya dapat menuntut ilmu dengan lancar dan menyelesaikannya dengan baik. Semoga apa yang telah mereka berikan semua dibalas lebih baik oleh Allah SWT.
2. Mas Ivan Gunawijaya, Mbak Rosa Ria Wijayanti serta keponakanku yang lucu-lucu Farel, Fatan dan Lala.
3. Novi Dewi Anggara. Seseorang yang saya sayangi dan juga dukungan semangat kepada saya dalam menyelesaikan Penulisan Karya Ilmiah ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Ilmiah dengan judul *Keefektifan Penggunaan Drum Midi Dalam Proses Rekaman di Studio Septim music*, ini dengan lancar.

Karya Ilmiah berupa Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan arahan dari berbagai pihak kiranya Karya Tulis ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Pujiwiyan, M.Pd dan Ibu Heni Kusumawati, M.Pd selaku pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing dan memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.
2. Djoko Purwanto, M.Pd selaku pemilik studio Septim Music yang memberikan izin penelitian kepada penulis.
3. Keluarga di Studio Septim Music Reza Sakti, Bram Wardhana, Aruna Senjaya dan Budi Pasadena yang bersedia menjadi narasumber dalam Karya Tuli sini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini masih banyak kekurangan, kesalahan dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu segala kritik, saran, perhatian dan tanggapan dari pembaca sangat diharapkan demi sempurnanya Karya Tulis ini dan Karya-karya Tulis Ilmiah yang akan datang.

Akhirnya penulis berharap semoga Karya Tulis ini bermanfaat bagi penulis, khususnya pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 3 April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN TEORI.....	6
A. Keefektifan	6
B. Drum.....	7
1. <i>Cymbal Ride</i>	7
2. <i>Hi-hat</i>	8
3. <i>Tom-tom</i>	9
4. <i>Snare Drum</i>	9
5. <i>Bass drum</i>	10
C. Elemen Musik Drum	11
1. Ritmis	11

2. Dinamika/Tanda Aksen drum.....	13
3. Tempo.....	14
D. Drum Midi.....	15
E. Rekaman/ <i>Recording</i>	19
F. Proses Rekaman.....	20
G. Pertanyaan Penelitian.....	22
BAB III. METODE PENELITIAN.....	23
A. Pendekatan Penelitian.....	23
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	23
C. Tahap Penelitian.....	24
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	25
E. Pengumpulan Data.....	25
F. Sumber Data Penelitian.....	27
G. Instrumen Penelitian.....	28
H. Uji Keabsahan Data.....	28
BAB IV. Hasil Penelitian.....	30
A. Hasil Penelitian.....	30
1. Studio Septim Musik.....	30
2. Perangkat Rekaman di Septim Musik.....	31
3. Program <i>Software</i> Drum Midi (<i>Addictive Drum</i>).....	37
B. Pembahasan.....	46
1. Perbandingan Drum Midi dan Drum Manual.....	46
a. Perangkat <i>Hardware</i>	46
b. Teknik Drum Midi dan Manual dalam Rekaman.....	49
c. Proses Rekaman Drum Midi dan Drum Manual.....	59
2. Kefektifan Drum Midi.....	70
a. Dari Segi Teknis.....	71
b. Dari Segi Sound.....	82
c. Dari Segi Waktu.....	85
d. Dari Segi Efisien.....	86

3. Hasil Rekaman Drum Midi.....	87
4. Kekurangan Drum Midi.....	89
BAB V. PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : <i>Cymbal Ride</i>	8
Gambar 2 : <i>Hi-hat</i> engkap dengan <i>stand</i> dan pedal	8
Gambar 3 : <i>Tom-tom</i>	9
Gambar4 : <i>Snare</i>	10
Gambar5 : Bass Drum.....	11
Gambar6 : Letak penulisan notasi drum pada garis paranada.....	12
Gambar7 : Bentuk dan letak not untuk <i>cymbal</i>	12
Gambar8 : Tanda aksen pada not	13
Gambar 9 : <i>Metronom Digital</i>	14
Gambar 10 : Contoh <i>Software drum midiAddictive drumm</i>	17
Gambar 11 : <i>Drum Machine</i>	17
Gambar 12: Drum Elektrik	19
Gambar13 : <i>Mixer Presonus</i>	32
Gambar14: <i>Direct Box</i>	32
Gambar15 : <i>Speaker Samson Media One</i>	33
Gambar16 : <i>Mixer analog behringer Xenyx 802</i>	34
Gambar17 : Mic. <i>Super Lux</i>	35
Gambar18 : Mic. <i>Super Lux</i>	35
Gambar19 : Mic. <i>Super Lux</i>	36
Gambar20: <i>Headphone Behringer</i>	36

Gambar21 : Satu set Drum <i>Pearl</i>	37
Gambar22 : Tampilan utama dari <i>Addictive Drum</i>	39
Gambar23 : <i>Mixer</i> dari <i>Addictive Drum</i>	39
Gambar24 : Bagian <i>Kitpieces</i> dari <i>Addictive Drum</i>	40
Gambar25 : <i>Mikrofon Positioning</i>	41
Gambar 26 : <i>Snare Buzz</i>	42
Gambar 27 : <i>Mikrofon Room</i>	42
Gambar 28 : <i>Sound drum list</i>	43
Gambar 29 : Skema perangkat rekaman Drum manual	48
Gambar 30 : Skema perangkat rekaman Drum midi.....	49
Gambar 31 : Letak penulisan notasi drum pada garis paranada.....	53
Gambar 32 : Bentuk dan letak not untuk <i>cymbal</i>	53
Gambar 33 : Tanda aksen pada not.....	54
Gambar 34 : Bentuk-bentuk tanda aturan bermain drum.....	55
Gambar 35 : Tampilan utama pada proses pengisian suara drum	57
Gambar 36 : <i>Window Key Editor</i>	58
Gambar 37 : Pilih pada <i>new project</i>	65
Gambar 38 : Pilih <i>add audio track</i>	66
Gambar 39 : <i>input mono</i>	66
Gambar 40 : Bentuk gelombang <i>audio</i> dalam membuat <i>Guide</i>	66
Gambar 41: <i>Add instrument track</i>	67
Gambar 42 : Pilih pada <i>Addictive Drum</i>	67

Gambar 43 : Tampilan hasil dari drum midi	68
Gambar 44 : Garis bawah dalam pengaturan <i>velocity</i>	68
Gambar 45 : Pemilihan Sound Drum Midi	69
Gambar 46 : Pemilihan jenis drum	70
Gambar 47 : Penempatan <i>microphone</i> pada <i>KickDrum</i>	74
Gambar 48 : Penempatan <i>microphone</i> pada <i>Snare</i>	76
Gambar 49 : Penempatan <i>microphone</i> pada <i>rack toms</i> dan <i>floor toms</i>	77
Gambar 50 : Penempatan <i>microphone</i> pada <i>Hi-hat</i>	78
Gambar 51 : Contoh <i>sinewave</i> gelombang drum	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Observasi

Lampiran2 : Pedoman Dokumentasi

Lampiran 3 : Pedoman Wawancara

Lampiran 4 : Hasil Wawancara

Lampiran 5 : Surat Ijin Penelitian

Lampiran6 : Surat Keterangan

Lampiran 7 : *Key Editor* Drum Midi

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN DRUM MIDI DALAM PROSES REKAMAN DI STUDIO SEPTIM MUSIC WONOGIRI

Bob Adi Prabowo
09208244006

ABSTRAK

Tujuan yang diangkat dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan drum midi dalam proses rekaman yang bertempat di studio Septim Musik Wonogiri. Penelitian ini difokuskan pada *Software* drum midi *Addictive Drum*. Dengan mengetahui keefektifan ini diharapkan dapat menambah ilmu tentang dunia *recording* dan mengembangkan kreativitas bermusik, khususnya pemain musik.

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, teknik analisis data menggunakan deskripsi kualitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan alat bantu atau media yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera *digital* sebagai perekam gambar, seperangkat komputer dan *audio recording*. Data-data yang diperoleh kemudian dicocokkan dengan buku atau majalah yang mengupas tentang teknologi *audio* dan data-data dari internet, pengecekan data dengan menggunakan prosedur triangulasi yaitu dengan melakukan wawancara dengan para informan atau narasumber kemudian membandingkan dengan sumber serta *key informan*.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat keefektifan dalam penggunaan *Software* drum midi. Dari segi teknis, drum midi dalam proses rekamannya tidak perlu dengan menggunakan *michrophone* dan drum set, karena dalam prosesnya hanya menggunakan komputer dan perangkat tambahan seperti virtual *instrument drum*, sehingga tidak perlu dengan *micking*, *tunning* sampai proses *tracking*. Dari segi sound, peranan drum midi lebih ke pemilihan jenis karakter suara drum, dengan *Software* drum midi dapat memilih berbagai type jenis drum dan karakter suara yang diinginkan. Dari segi waktu, penggunaan drum midi dengan komputer lebih efektif karena yang melakukan operatornya itu sendiri sehingga akan lebih cepat dan berpengaruh pada proses rekaman instrument lain juga pada saat *mixing*. Dari segi efisien, harga dari *Software* drum midi selisihnya begitu jauh dibanding perlengkapan drum set dan *michrophone* drum yang harganya sangat mahal.

Kata kunci : Keefektifan, drum midi, proses rekaman.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, teknologi informatika pun ikut berkembang dengan pesatnya. Dengan perkembangannya tersebut berbagai macam kegiatan atau pekerjaan manusia pun sudah dapat digantikan dengan mesin-mesin otomatis, pada awalnya manusia harus mengeluarkan kemampuan fisiknya yang cukup besar untuk melakukan kegiatan atau pekerjaannya tersebut, tetapi sekarang sudah tidak lagi. Perkembangan teknologi informatika sudah sangat diakui memberikan manfaat yang besar bagi kehidupan manusia.

Teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi sampai sekarang, hingga menciptakan obyek-obyek teknik yang dapat membantu manusia dalam pengerjaan sesuatu lebih efisien dan cepat. Nana Syaodih S. (1997: 67), menyatakan bahwa sebenarnya sejak dahulu teknologi sudah ada atau manusia sudah menggunakan teknologi dan dampak perkembangan teknologi sangat signifikan, masyarakat sudah tergantung dengan teknologi. Hal ini menyebabkan mobilitas informasi sangat cepat dan musik pun tak ketinggalan ter-reformasi.

Teknologi informasi dengan komputer sebagai motor penggeraknya telah mengubah segalanya, pemrosesan informasi berbasis komputer mulai dikenal orang dan hingga saat ini sudah banyak *Software* yang dapat digunakan orang sebagai alat pengolah data untuk menghasilkan informasi. Jika dulu proses rekaman hanya dilakukan dengan alat manual yang tentu saja sangat

sulit, kini para musisi bisa dengan cepat dan mudah merekam lagu-lagunya melalui *Digital Recording*.

Rekaman *Digital* adalah system rekaman yang secara proses rekaman dapat mengkonversi sinyal analog dari instrument dan vokal ke dalam format *digital* dan prosesnya menggunakan komputer atau *laptop*. Dengan musik *digital* pemusik dapat menciptakan sound yang unik dan menghasilkan permainan nada dan irama yang indah yang mungkin sulit atau bahkan tidak mungkin dapat dimainkan menggunakan alat musik konvensional. Media perekaman *digital* ini dapat menggunakan *digital recorder* maupun komputer, teknik ini jauh lebih murah dan simpel jika dibandingkan dengan system analog. Rekaman analog yaitu merekam suara yang masih menggunakan sinyal elektronik, dilakukan dengan menggunakan *reel to reel tape* dan diperlukan biaya yang sangat mahal.

Dewasa ini drum midi telah menjadi bagian penting dalam perkembangan teknologi musik dan komputer, khususnya dalam pengisian suara drum pengganti suara drum manual dalam proses rekaman. Dalam dunia musik, drum adalah alat musik yang berfungsi sebagai pengatur ritme dan tempo didalam lagu, banyaknya pengguna drum midi selain hasil *audio* yang bagus adalah karena dalam proses produksi penggunaan drum midi jauh lebih efektif dibanding rekaman drum secara manual di studio rekaman. Di dalam studio rekaman merekam drum adalah hal yang paling menantang dan terdapat banyak aturan, karena melibatkan banyak sekali sumber suara yang bervariasi dari *frequency sub-low*, *midle* dan *high-frequency*, walaupun *source*-nya

banyak dan beraneka ragam tapi harus sebagai satu kesatuan instrument, artinya keseragaman totalitas dan pemilihan mic yang tepat pun sangat penting untuk diperhatikan.

Selain itu dalam rekaman drum manual banyak properti yang harus disiapkan seperti *Hardware* dan *Software* yang digunakan dalam proses rekaman, juga dalam hal akustik ruangan. Proses *tunning* dan *mic'ing* drum manual sendiri memerlukan waktu yang sangat lama, dalam proses rekaman menggunakan drum manual pemain juga harus menguasai teknik dengan baik, harus tepat tempo, bagaimana mengatur dinamika dan memberikan pukulan yang baik sangat mempengaruhi hasil akhir nantinya.

Dari banyaknya aturan yang menyulitkan pemain drum dalam studio rekaman, penggunaan drum midi terbilang efektif sebagai pengganti suara drum manual. Keefektifan drum midi tidak jauh dari kemudahan di dalam penggunaannya, seperti teknik dalam pembuatan ritmis atau pattern drum yang dilakukan hanya dengan sebuah *Software* drum midi yang terdapat didalam komputer, selain itu dapat mengatur jarak *microphone* drum dan pilihan jenis suara yang lebih variatif. Beberapa *Software plug-in* drum midi diantaranya *Addictive Drumm*, *EZ*, *BFD*, *Drum Programming* dll. Dari keterangan tersebut menunjukan bahwa kenapa sebagian orang memilih menggunakan drum midi sebagai jalan alternatif di dalam dunia rekaman, dan peneliti tertarik melakukan penelitian ini karena untuk mengetahui keefektifan apa saja dalam penggunaan drum midi tersebut.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka penelitian ini difokuskan pada keefektifan penggunaan drum midi dan dibatasi pada *Software* drum midi *Addictive Drumm* dalam proses rekaman di studio rekaman Septim Music Wonogiri.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Keefektifan apa saja dari penggunaan drum midi dalam proses rekaman di studio Septim Musik Wonogiri ?

D. Tujuan Penelitian

Mengetahui keefektifan penggunaan drum midi dalam proses rekaman di studio Septim Music Wonogiri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoretis :

- a. Secara teoretis dapat menambah pengetahuan penulis dan pembaca tentang keefektifan apa dalam penggunaan drum midi dibanding penggunaan drum secara manual.
- b. Dengan temuan-temuan dari penelitian diharapkan memberi sumbangan yang positif terhadap usulan pengembangan ilmu, khususnya yang berkaitan dengan rekaman musik.

2. Manfaat secara praktis :

- a. Bagi penulis : Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang keefektifan drum midi.

b. Bagi akademik :

- 1) Penulis berharap pembaca terlebih mahasiswa UNY jurusan musik, mengetahui perkembangan teknologi dalam bidang musik yang sungguh dapat bermanfaat dan dapat membantu dalam kegiatan rekaman.
- 2) Memberikan wawasan bagi insan musik khususnya mahasiswa UNY jurusan musik.

c. Bagi masyarakat :

- 1) Memberi wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan drum midi.
- 2) Langkah awal bagi pemula yang ingin terjun di dunia rekaman.

BAB II **Kajian Teori**

A. Keefektifan

Keefektifan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:284), dalam suatu usaha atau tindakan berarti “ keberhasilan ”. Hal ini sesuai dengan pendapat Pidarta (1988:21), suatu pekerjaan dikatakan efektif apabila pekerjaan itu memberikan hasil yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, dengan kata lain kalau pekerjaan itu sudah mampu merealisasikan tujuan organisasi dalam aspek yang dikerjakan itu. Dalam pengertian lainnya keefektifan mempunyai arti yang berbeda-beda tergantung dari bidangnya, keefektifan yang perlu diperhatikan adalah pemanfaatan segala sumber daya yang ada secara efisien atau tepat guna untuk memperoleh hasil yang semaksimal mungkin atau sampai pada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dedi Dahlan (2009:93), menyatakan bahwa efisiensi ialah seberapa baik dan optimal langkah kita dalam mengerjakan hal-hal yang kita hadapi, membagi waktu, sumber daya, agar keefektifan dapat tercapai dengan baik.

Dari pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa keefektifan lebih dititikberatkan pada tingkat keberhasilan organisasi sampai sejauh mana organisasi dapat dikatakan berhasil dalam usaha mencapai sasaran yang telah dipilih, sedangkan efisiensi lebih menitikberatkan pada kemampuan organisasi dalam menggunakan sumber-sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Semakin tinggi tingkat keberhasilan

suatu organisasi terhadap pencapaian nilai tersebut, maka dapat dikatakan nilai kegiatan yang dilakukan perusahaan tersebut semakin efektif.

B. Drum

Drum adalah suatu alat musik yang masuk kedalam alat perkusi yang berfungsi sebagai pengatur ritme dan tempo di dalam lagu. Dalam kamus musik Pono Banoe (2003 : 124), yang dimaksud drum atau drum set adalah perangkat alat musik dalam suatu pementasan, berupa sebuah *snare-drum*, sepasang *tom-tom* kecil, sebuah *tom-tom* besar (*floor-tom tom*), satu buah *bass-drum*, satu pasang *cymbal hi-hat*. Kombinasi kelengkapan lain tergantung pemain. Perangkat drum set disebut juga dengan nama *jazz-drum* atau *dance-drum*.

Drum merupakan alat musik yang secara fisik mempunyai bagian yang terpisah, tapi merupakan satu-kesatuan drum (drumset). Berikut ini bagian-bagian dari drum yang dijelaskan dalam bukunya Aldiano (2005:5), diantaranya :

1. *Cymbal (ride)*

Cymbal merupakan bagian yang terpenting pada drum. *Cymbal* terbuat dari logam kuningan yang kualitas kekuatannya sudah terjamin dan suara yang dihasilkan sangat cocok untuk digunakan dalam bermain drum. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 : *Cymbal Ride*

Di akses dari :

www.amazon.com

Pada tanggal 14 September 2013

2. *Hi-hat*

Hi-hat merupakan bagian utama dari drum yang terdiri dari dua buah piringan, seperti *cymbal* yang saling berhadapan. Bunyi *hi-hat* diperoleh dari benturan kedua buah piringan dengan cara menginjak pedal bagian bawah *hi-hat*. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2 : *Hi-hat* lengkap dengan *stand* dan pedal

Di akses dari :

www.amazon.com

Pada tanggal 14 September 2013

3. *Tom-tom*

Tom-tom merupakan salah satu bagian utama dari drum. *Tom-tom* berbentuk seperti gendang. *Tom-tom* terdiri dari berbagai macam ukuran, diameternya mulai dari ukuran 6-12 inci. Biasanya yang kecil disebut dengan *small tom-tom* yang paling besar disebut *large tom-tom/floor tom-tom*. *Tom-tom* memiliki dua *drumhead* (selaput gendang), atas dan bawah. Badan *tom-tom* terbuat dari kayu. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3 : *Tom-tom*

Di akses dari :
www.amazon.com
Pada tanggal 14 September 2013

4. *Snare Drum*

Snare drum merupakan salah satu bagian utama drum yang sering dimainkan. Posisinya paling dekat dengan pemain. Diameternya biasanya berukuran 13-14 inci. Yang membedakan antara *snare* dan tom-tom, selain bentuknya lebih pendek, pada bagian bawahnya menggunakan kawat-kawat berbentuk *spiral* (*snare wire*). Jika anda

pukul *head* atas *snare drum* maka *snare wire* dibawah segera merespon, dengan cara memukul kembali head bawah sehingga menghasilkan suara yang tajam. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4 : *Snare*

Di akses dari

www.amazon.com

Pada tanggal 14 September 2014

5. *Bass Drum*

Bass drum merupakan alat seperti *tom-tom*, tetapi ukuranya lebih besar bunyi suaranya besar, dan bernada paling rendah dibanding alat drum lainnya. Kayu *bass* drum lebih tebal dibanding dari kayu *tom-tom* karena untuk menghasilkan suara yang lebih keras dan untuk kekuatan bass itu sendiri. Dibunyikan dengan menginjak/menekan *bass* drum. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5 : Bass Drum

Di akses dari :
www.amazon.com
 Pada tanggal 14 September 2014

C. Elemen Musik Drum

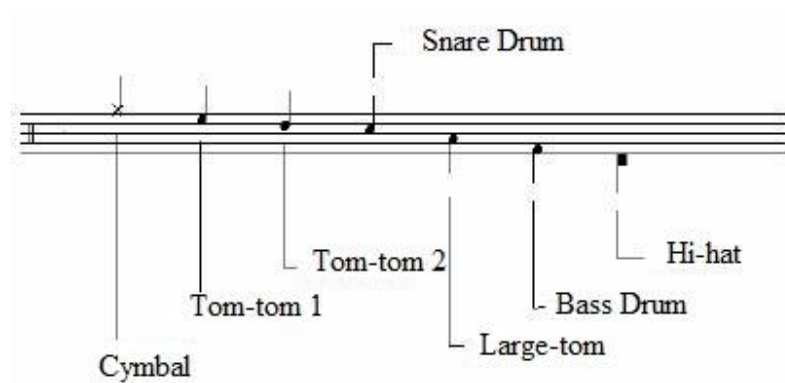
Alat musik drum terdapat elemen-elemen yang sangat penting seperti ritmis, dinamika dan tempo. Penjelasan sebagai berikut :

1. Ritmis


Dalam bukunya Djohan (153:2006), ritmis adalah teknik yang menggunakan bahasa irama dan ketukan hitungan. Alat musik ritmis adalah alat musik yang membentuk irama lagu, yaitu memainkan alat musik ritmis dalam suatu lagu dengan mengutamakan ketepatan irama. Dalam bermain alat musik, ritme merupakan unsur utama yang dapat memberi hidup dan kesan yang sesuai pada musiknya. Ritme dapat ditulis menggunakan simbol tertentu atau not balok yang disebut notasi irama. Dalam kamus musik Pono banoe (2003:339), yang dimaksud dengan pola ritme adalah pola nilai not atau nilai panjang bunyi suatu komposisi musik yang sejalan dengan lagu (melodi).

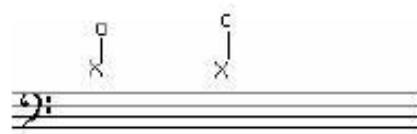
Penulisan notasi drum berbeda dengan penulisan notasi pada alat musik yang lain. Hal ini disebabkan karena drum merupakan alat

musik perkusi yang tidak bernada, sehingga penulisan not pada garis paranada paranada bukan berdasar pada tinggi rendahnya nada melainkan berdasar pada jenis alat musiknya. Perhatikan gambar berikut..



Gambar 6 : Letak penulisan notasi drum pada garis paranada

-  : tanda ini juga digunakan dalam penulisan notasi hi-hat (sock cymbal).,namun pada hi-hat terdapat kode "o" untuk pukulan terbuka dan kode "c" untuk pukulan tertutup. Lihat gambar dibawah



o = open (terbuka)

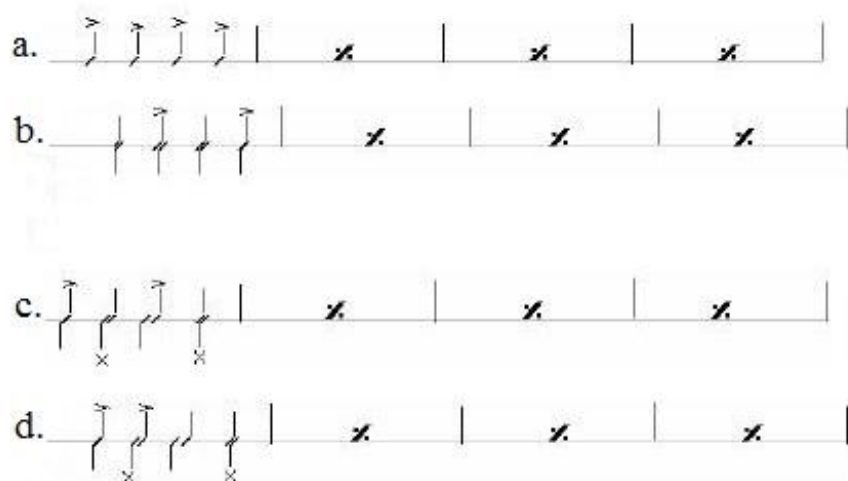
c = close (tertutup)

Gambar 7 : Bentuk dan letak not untuk *cymbal*

2. Dinamika/Tanda Aksen Drum

Dalam bukunya Thursana Hakim (2006:135), Dinamika merupakan tanda dalam bentuk huruf singkatan yang menunjukkan keras atau lembutnya suatu bagian komposisi musik dibawakan, baik dengan suara vokal (suara manusia) maupun dengan suara instrumen musik. Dinamika merupakan salah satu aspek penting dalam permainan drum, dinamika disebut juga dengan aksentuasi. Dalam *drumming* adalah penggunaan aksen atau penekanan atau keras lembut suatu pukulan, aksentuasi bisa digunakan pada kedua tangan dan kaki.

Tanda aksen adalah ketukan/tekanan kuat pada suatu not. Penulisan aksen dalam notasi drum adalah ditandai dengan tanda (>) yang terletak diatas not yang ditandai dengan tanda (>) diatasnya, artinya setiap ada tanda aksen diatasnya harus memukulnya lebih keras dari pada not lainnya. Berikut ini adalah contoh tanda aksen pada not.



Gambar 8 : Tanda aksen pada not

3. Tempo

Dalam bukunya N. Simanungkalit (2008:32), yang dimaksud tempo adalah istilah untuk seberapa cepat musik atau lagu dimainkan. Dalam notasi musik terdapat tanda tempo maupun tanda perubahan tempo, misalnya menjadi lebih cepat atau lambat. Dalam permainan alat musik drum untuk menjaga tempo biar tetap stabil harus menggunakan metronom. Metronom merupakan sebuah alat yang dipakai untuk menentukan kecepatan irama lagu dalam bermain musik dan menghasilkan sebuah bunyi yang konstan. Metronom terbagi menjadi dua, yaitu yang dijalankan dengan baterai atau listrik atau yang biasa disebut dengan metronom *digital* dan yang tidak dijalankan dengan listrik yang biasa disebut dengan metronom analog.



Gambar 9 : *Metronom Digital*

Di akses dari :
www.sharemusic.com
Pada tanggal 25 Februari 2014

D. *Drum Midi*

Dalam bukunya Purwacandra (2010:2), yang dimaksud dengan *MIDI* (*Musical Instrument Digital Interface*) adalah sebuah proses antarmuka antar perangkat musik digital. *Midi* berfungsi untuk menggantikan peran musik konvensional menjadi *digital*, mulai dari nada, ketukan, hingga instrumen yang digunakan. *Midi* adalah bahasa yang digunakan instrumen musik elektrik, pengendali, komputer dan peranti sejenis untuk berkomunikasi.

Midi adalah cara paling hemat membuat musik di komputer multimedia, sebab alih-alih merekam seluruh gelombang seperti halnya dalam perekaman *audio*, *midi* hanya melakukan *encoding* terhadap *performance information* (Seperti *note on*, *note off*, lebih keras, lebih lirih) yang diperlukan *synthesizer* agar musik itu bisa dimainkan. (Suyanto, 2005:36)

Pada dasarnya *midi* adalah suatu bahasa musik yang diterima secara umum dalam dunia musik *digital*. Mudahnya *midi* adalah bahasa antara sebuah alat musik *digital* dengan alat musik digital lainnya, menangkap *event* notasi dan perubahan atribut dan aksen nada, mengkodekannya menjadi pesan *digital*, dan mengirimkan kode tersebut sebagai pesan ke peranti lain untuk mengatur suara yang dihasilkan beserta parameternya. Data jenis ini dapat direkam dengan *sequencer*, seperti *Cubase*, *Fruity Loops*, atau *Cakewalk*. Satu *file midi* dapat memuat enam belas *channel* informasi musik yang masing-masing dapat diarahkan ke

peranti yang berbeda dan dapat mengatur *16 midi chanel* secara individu agar dapat dikirim ke perangkat *midi* lainnya, seperti *sequencer* atau *sound module* (Purwacandra, 2010:4).

Drum midi terdapat beberapa macam jenis, diantaranya :

1. Drum Midi Software

Buku *Easy Steps Windows 7* (2010:51), menjelaskan yang dimaksud *Software* adalah sebuah program yang memungkinkan melakukan banyak hal dengan *Hardware* yang biasanya dilihat, namun tidak bisa dipegang. *Drum Midi Software* merupakan sebuah program untuk membuat ketukan drum di komputer atau aset untuk penggemar musik yang suka membuat ketukan di komputer sebagai pengganti drum manual. Beberapa *Software drum midi* tersebut antara lain *Addictive Drumm*, *EZ Drumm*, *Fruity Loops*, *BFD*, *Reason*. Dengan menggunakan *Software Midi* dapat mengeksplorasi permainan musik, mulai dari sound hingga permainan komposisi musiknya.



Gambar 10 : Contoh *Software drum midi Addictive drums*
(Dok. Bob 2014)

2. Drum Midi *Machine*

Menurut Ray Badness (1991:10), menjelaskan sebuah mesin drum adalah sebuah komputer yang tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi perekaman dan pemutaran *drum rhythms*. *Drum Machine* merupakan *hardware* yang dikembangkan oleh Andrew Rudson yang memungkinkan pengguna memainkan drumset virtual di komputer dengan menggunakan kontroler atau secara langsung. Tampilan bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 11 : *Drum Machine*

Di akses dari :
www.createdigitalmusic.com
Pada tanggal 16 November 2013

3. Drum *Electric*

Dalam bukunya Madhumita dutta (2008:24), yang dimaksud drum elektrik adalah :

“Electronic drum is a percussion instrument in which the sound is generated by an electronic waveform generator or sampler , instead of by acoustic vibration . When an electronic drum pad is struck , a voltage change is triggered in the embedded force sensitiveresistor”

Drum elektronik adalah alat musik perkusi dimana suara yang dihasilkan oleh *Generator Waveform* elektronik atau *sampler* bukan oleh getaran akustik. Ketika drum pad elektronik dipukul perubahan tegangan dipicu dalam angkatan tertanam sensitif resistor. Drum elektrik merupakan sebuah instrumen perkusi dengan *pad-pad trigger* yang mampu menghasilkan bunyi gelombang elektronik atau bunyi-bunyi perkusi dalam bentuk sampling, fungsinya sama persis dengan drum konvensional tetapi drum elektrik adalah perangkat drum yg memiliki sound modul. Jadi untuk suara drum tinggal pilih untuk menggunakan drum dengan jenis suara yang diinginkan. Dalam pemakaian drum ini kurang lebih sama dengan drum konvensional yg mungkin membedakan adalah keringkasan drum elektrik. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 12 : Drum Elektrik

Di akses dari :
www.bhinneka.com
 Pada tanggal 16 November 2013

E. Rekaman/Recording

Rekaman menurut kamus besar Bahasa Indonesia edisi ketiga (2002:941), berasal dari kata rekam, yang artinya adalah bekas atau kesan dari sesuatu yang diucapkan atau ditinggalkan pada alur-alur (*magnetic*) pada piringan (atau pita kaset) yang dapat menghasilkan bunyi dan gambar. Orang awam mengatakan ” *recording* “ sebagai sebuah proses merekam sumber suara kedalam sebuah mesin. Namun, bagi para operator rekam, istilah *recording* secara lebih spesifik mengacu pada sebuah proses pengambilan sumber suara ke dalam sebuah media (pita, kaset, DAT, maupun *hard disk*) (Purwacandra, 2007:21).

Jika pada sistem analog berbagai peralatan digabungkan untuk membuat sebuah komposisi atau merekam lagu, tidak demikian pada sistem digital dimana proses dari awal hingga akhir produksi dapat dilakukan dengan menggunakan komputer dengan bantuan soundcard. Sebenarnya apabila menengok seabad yang lalu keinginan manusia untuk

merekam suara sudah terpikirkan. Dimulai dengan sebuah *eylinder*, kemudian mengalami perkembangan dengan menggunakan pita pada tahun 1898, dan sekitar tahun 1948 rekaman berbentuk *disk* sampai sekarang ini dengan mengambil gelombang suara *analog* dan diubah menjadi data *digital* kemudian disimpan dan dimanipulasi oleh komputer. (Johan, 2003: 22).

Kemudian pada akhir tahun 1970-an mulai diperkenalkan rekaman dengan menggunakan teknologi *Digital Audio Tape* untuk rekaman studio, atau istilah umumnya untuk saat ini yaitu *Digital Audio Workstation / Recording* (Johan, 2002:558). Melihat hal diatas, dapat diketahui bahwa perjalanan ditemukanya proses *recording* tidak sampai disini, banyak penemuan baru yang terus bermunculan. Setelah format kaset kemudian berbentuk *CD*, selanjutnya bentuk rakaman baru yang bernama *DVD audio*. Format terakhir *DVD audio* masih merupakan tahap perjalanan teknologi dibidang *recording*, karena pada dasarnya ilmu pengetahuan semakin berkembang sejalan dengan semakin kompleksnya kebutuhan hidup manusia akan *entertainment* (dunia hiburan).

F. Proses Rekaman

Dalam bukunya Darmanto (2006:24), yang dimaksud merekam adalah suatu usaha/kegiatan menangkap dan mendokumentasikan informasi yang berupa suara, kemudian menyimpan informasi tersebut pada suatu sarana dengan cara sebaik-baiknya.

Maka dapat dijelaskan bahwa proses rekaman yaitu sebuah proses melakukan mengambil data-data analog, data-data analog ini dapat berupa gitar *electric*, *keyboard*, *bass electric*, drum set ataupun vokal. Kemudian dari data-data analog ini diolah melalui sebuah komputer dan *software* rekam menjadi data-data *digital* yang berupa gelombang *wav*. Proses rekaman dalam buku Sendjaja Widjaja (2009:91), memiliki beberapa tahapan. Antara lain *Tracking*, *Editing*, *Mixing*, *Mastering* dan penggandaan *disk*. Penjelasan langkah-langkahnya sebagai berikut :

a. ***Tracking***

Tracking atau Perekaman adalah proses memasukan materi instrumen ke dalam *track-track* yang terpisah. Masing-masing *track* ini kemudian diberi nama sesuai materi instrumentnya masing-masing.

b. ***Editing***

Artinya menyajikan kembali yaitu memperbaiki *track-track* yang tidak sesuai dengan tempo. Tempo yang dimaksud disini yaitu *metronome*.

c. ***Mixing***

Mixing artinya mencampur, menyusun, menempatkan bunyi atau proses mengolah materi-materi instrumen agar terdengar lebih enak dan halus.

d. ***Mastering***

Mastering dalam bahasa yang sederhana dapat dikatakan sebagai proses *finishing* musik. Merupakan proses yang sangat rinci untuk mengatur keseimbangan suara akhir dan pengolahan untuk memastikan arus dari CD baik dari track ke track, bahwa suara setiap track seimbang dibandingkan dengan berikutnya.

e. Penggandaan ***Disk / Replika***

Di sinilah untuk mendapatkan banyak salinan dari CD atau DVD yang dihasilkan.

G. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dibagi menjadi dua, yaitu pertanyaan utama dan pertanyaan tambahan. Pertanyaan utama dalam penelitian ini adalah fokus dari masalah penelitian yang dikaji, yakni tentang penggunaan drum midi di dalam proses rekaman di studio Septim Music, sedangkan pertanyaan tambahan meliputi materi proses rekaman drum manual yang menjadi hambatan konsumen pada saat melakukan proses rekaman di studio Septim Music. Pertanyaan penelitian digunakan untuk memberikan arahan bagi peneliti agar sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, maka dalam penelitian ini disusun beberapa fokus pertanyaan.

1. Bagaimana penggunaan drum midi dalam proses rekaman ?
2. Keefektifan apa saja dalam penggunaan drum midi dalam proses rekaman di studio Septim Music ?
3. Aturan apa saja dalam penggunaan drum manual ?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu memberikan gambaran secara cermat dan objektif, serta informasi dan penjelasan yang lengkap tentang keefektifan penggunaan drum midi dalam proses rekaman. Pendekatan penelitian ini dilakukan langsung ke lapangan atau tempat dimana peneliti mencari sumber dan informasi yang jelas, dengan cara melakukan wawancara dan pengamatan langsung ke berbagai pihak terkait. Antara lain Budi Pasadena selaku *Sound Engineer* yang juga merupakan Dosen Audio di salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Solo, Resa Sakti dan Bram Wardhana selaku Operator Studio Septim Music, serta Aruna Senjaya selaku Pemain Drum atau konsumen yang melakukan rekaman di studio Septim Music.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di studio rekaman Septim Music yang beralamat di Perumahan Bengawan Solo Blok B Nomer 18 Donoharjo, Wuryorejo, Wonogiri. Peneliti mengambil lokasi di studio tersebut karena dengan pertimbangan banyak konsumen yang melakukan rekaman menggunakan drum midi di studio tersebut dan Septim Music merupakan satu-satunya studio rekaman standar yang cukup baik di Wonogiri.

C. Tahap Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan peneliti yang pertama adalah tahap pra lapangan yaitu pengurusan izin penelitian, langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu mengurus izin yang ditujukan untuk kampus Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Selanjutnya pengurusan izin penelitian tersebut dilakukan di kantor Kesbangpol Semarang, karena lokasi bertempat di wilayah Jawa Tengah dan yang terakhir perizinan ditujukan untuk kantor Kesbangpol Wonogiri yang selanjutnya ditujukan pada tempat lokasi penelitian di studio Septim Music Wonogiri. Hal lain yang perlu diperhatikan pada tahap ini adalah pemilihan informan. Peneliti memilih informan yang benar – benar menguasai dalam *Digital Recording*. Informan yang telah dipilih yakni Budi Pasadena selaku *Sound Engineering*, Reza Sakti, Bram Wardhana selaku Operator dan Aruna Senjaya selaku Pemain Drum.

Selanjutnya tahap yang ke dua yaitu tahap pekerjaan lapangan. Pekerjaan lapangan terkait dengan penelitian yang dilakukan di lapangan, seperti observasi, wawancara kepada narasumber, serta dokumentasi. Pekerjaan lapangan tersebut telah dilakukan oleh peneliti dari bulan November 2013 sampai dengan bulan Januari 2014. Setelah tahap ke dua selesai dilakukan, kemudian tahap yang dilakukan yaitu tahap analisis data. Peneliti memilih terlebih dulu data mana yang diperlukan dan yang

tidak diperlukan dan kemudian dilakukan penyajian data serta penarikan kesimpulan.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Operator Rekaman dan Pemain Drum yang melakukan rekaman di studio Septim Music yang berada di kabupaten Wonogiri. Objek berupa *Software Drum Midi* dan seperangkat alat rekaman yang terdapat di studio Septim Music Wonogiri.

E. Pengumpulan Data

Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, oleh sebab itu pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data merupakan langkah dalam penelitian untuk mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Pengumpulan data berlangsung bulan November – Desember 2013 di studio Septim Musik, dalam penelitian ini menggunakan tiga macam cara, yaitu : (1) observasi, (2) wawancara, (3) dokumentasi.

2. Observasi

Observasi dilakukan bulan November 2013 di studio Septim Music, untuk mendapatkan informasi data yang jelas peneliti melakukan pengamatan langsung di dalam studio. Adapun observasi yang diamati antara lain :

- a. Perangkat rekaman yang digunakan di studio Septim Music.
- b. Proses rekaman drum midi dan drum manual di studio Septim Music.
- c. Aturan drum manual dalam rekaman
- d. Program Drum Midi *Addictive Drum*

3. Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk menemukan pemasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya. Wawancara ini dilakukan dengan beberapa narasumber yaitu *Sound Engineer*, dua Operator Studio Septim Music dan Pemain Drum yang melakukan rekaman di studio Septim Music.

Wawancara dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 1 Desember 2013 di rumah Budi Pasadena selaku *Sound Engineering* yang beralamat di Perumahan Solo Baru dan hari Senin pada tanggal 2 Desember 2013 di studio Septim Music. Dalam metode penelitian ini berarti bertanya jawab langsung tentang masalah yang akan dibahas pada obyek yang diteliti, adapun kisi-kisi wawancara dalam penelitian tersebut antara lain.

- a. Perangkat apa saja yang digunakan dalam proses rekaman.
- b. Bagaimana proses rekaman menggunakan drum manual dan drum midi.
- c. Aturan seperti apa dalam proses rekaman drum manual.
- d. Keefektivan apa saja dalam penggunaan *software* drum midi.

4. Dokumentasi

Metode dalam penelitian ini adalah menjaring data-data yang

tidak diperoleh dari observasi dan wawancara, serta untuk memperkuat data dari penelitian. Dalam pengambilan data di studio Septim Musik peneliti menggunakan alat bantu untuk mempermudah dan membantu dalam penelitiannya, yaitu dengan kamera dan *audio recording*. Alat pengumpul data tersebut sangat penting dan dapat membantu dalam penelitian pada saat pengambilan data dilakukan, yaitu pertama dengan mengambil gambar proses rekaman dan juga semua perangkat rekaman di studio Septim Music. Peneliti juga melakukan percobaan merekam lagu dengan menggunakan drum midi dan juga drum manual untuk memperkuat data yang diteliti.

Selain itu teknik dokumentasi yang dilakukan peneliti adalah mempelajari buku-buku acuan tentang penggunaan drum midi dalam melakukan penelitian, karena di dalam melakukan penelitian peneliti tidak cukup saja hanya mendapatkan objek gambar dari studio tersebut melainkan dari berbagai sumber misalnya internet dan majalah musik.

F. Sumber Data Penelitian

Untuk mendapatkan informasi yang jelas dari penelitian ini, sumber data yang digunakan peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian di Septim Music diambil dari buku yang mengupas tentang *audio recording*, *digital midi*, teknik bermain drum, majalah *audio pro* yang mengupas tentang peranan *Software* drum midi dalam dunia rekaman serta artikel dan internet yang memuat tentang program musik *Addictive Drum* dan *Digital Recording*. Serta melakukan wawancara dengan beberapa

operator, konsumen yang melakukan rekaman dan *sound engineering* di studio Septim Music Wonogiri.

G. Instrumen Penelitian

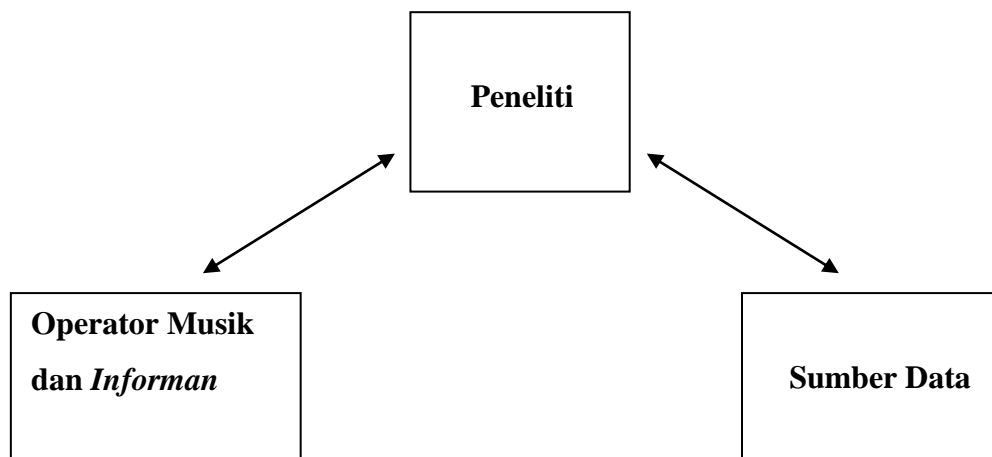
Penelitian ini menjadikan peneliti sebagai *key instrument* atau instrumen kunci yang mengumpulkan data berdasarkan aspek morfologi dan semantik pada efektivitas drum midi dalam proses rekaman di studio Septim Musik. Oleh karena itu peneliti secara langsung berperan aktif dalam proses penelitian, hal itu dilakukan guna mendapatkan data-data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen pendukung pada penelitian ini adalah menggunakan alat *audio recording* untuk melakukan proses percobaan merekam lagu, kamera *digital* untuk mengambil gambar atau foto, serta alat tulis digunakan untuk mencatat, catatan tersebut berupa catatan lapangan dan alat perekam (*MP3 Player*) digunakan untuk merekam data lisan saat wawancara. Adapun data-data yang ditanyakan untuk membantu penulis dalam penelitian ini, meliputi :

1. Spesifikasi perangkat rekam yang tersedia di studio Septim Music.
2. Mengupas lebih dalam tentang kemudahan *drum midi* dan kesulitan dalam merekam drum secara manual.
3. Proses rekaman drum manual dan drum midi.

H. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data ini dilakukan dengan triangulasi sumber data, yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber (informan) sehingga keabsahan

datanya dapat dipertanggung-jawabkan (Sugiyono, 2008:127). Peneliti menanyakan pokok permasalahan yang sama kepada sumber yang berbeda untuk memperoleh data yang valid. Bagan Triangulasi sumber data yang diuraikan adalah sebagai berikut :



Keterangan :

Dari bagan tersebut dapat dijabarkan bahwa peneliti mencari sumber data dari berbagai buku yang memuat tentang teknologi musik *digital recording*, *drum midi* dan situs-situs internet yang mengupas tentang penggunaan drum midi dan drum manual. Kemudian hasil yang diperoleh dari sumber data dicocokkan serta dibandingkan kebenaran dan keabsahannya dengan pihak yang sangat menguasai terhadap program musik tersebut, atau dengan pihak operator dan *sound engineering* di studio Septim Music.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Studio Septim Music

Studio Septim Music adalah salah satu studio rekaman yang berada di Wonogiri, tepatnya beralamat di Perumahan Bengawan Solo Blok B No. 18 Donoharjo, Wuryorejo, Wonogiri. Lokasi ini berjarak sekitar dua kilometer dari pusat pemerintahan kota Wonogiri, dan didirikan pada tahun 2010 oleh Djoko Purwanto M.Pd selaku pemilik studio Septim Music, studio ini merupakan salah satu studio *digital recording* dengan perangkat studio yang cukup baik serta didukung operator yang berpengalaman.

Di studio Septim Music terdapat tiga karyawan, yaitu dua operator yang bernama Brama Wardhana, Resa Sakti dan satu orang penjaga studio yang bernama Nanang Wahyu. Studio Septim Music adalah studio rekaman berbasis *digital*. Motto kualitas, fasilitas dan pelayanan merupakan jaminan dari studio Septim Music. Hal ini terbukti dengan datangnya pelanggan-pelanggan yang bukan hanya dari kota Wonogiri saja, melainkan sampai kota lain seperti : Solo, Sragen, Karanganyar, Boyolali, Klaten, Yogyakarta, Magelang hingga Semarang.

2. Perangkat Rekaman di Studio Septim Musik

Di studio Septim Musik terdapat berbagai perangkat rekaman untuk menunjang dalam proses merekam drum secara manual dan produksi *audio* dari drum midi. Terdapat beberapa instrumen musik dan perangkat rekaman. Berikut ini beberapa perangkat rekaman di studio Septim Music :

a) *Personal Computer (PC)*

Di Septim Music *PC* adalah alat pemroses utama dalam produksi musik mulai dari *recording, editing, mixing, mastering* menggunakan *PC*, penyimpanan data nya bisa langsung di *PC* karna terdapat *hardisk* berkapasitas *1 terra byte*. Spesifikasi di studio Septim : *Processor AMD Athlon, RAM DDR2 4 GB, Hardisk 1 TB, DVD room Samsung, Monitor Samsung 21'*.

b) *Mixer Digital Plus Soundcard*

Mixer yang di pakai di studio Septim Music adalah *mixer digital Presonus Studio live 16 chanel*, yang juga berfungsi sebagai *soundcard* dan di dalam *mixer* ini sudah terdapat *preamp class-A*. *Mixer* ini dianggap praktis karena didalam nya terdapat *virtual gate, compressor, limiter, threshold* dan lain sebagainya. Sehingga tidak memerlukan lagi prosessor analog dikarenakan fasilitas virtual yang ada di *mixer* ini sudah baik dan suaranya sangat mendekati prosessor analog. Tampilan bisa kita lihat pada gambar berikut.



Gambar 13 : *Mixer Presonus*
(dok. Bob 2013)

c) *Direct Box Behringer Ultra DI*

Salah satu perangkat *DI BOX* di studio Septim adalah *Direct Box Behringer Ultra DI* yang berfungsi sebagai *Phantom Power, 18 VDC – 48 VDC*. Merupakan alat untuk memperkuat sinyal suara agar tidak terjadi *noise* dan untuk mengubah sinyal *Unbalance* menjadi *Balance* seperti kabel gitar menjadi *balance* dan seperti kabel *microphone*. Tampilan *Direct Box Behringer Ultra DI* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 14 : *Direct Box*
(dok. Bob 2013)

d) *Speaker Samson Media One*

Speaker ini merupakan *speaker flat* yang baik digunakan untuk rekaman, dikarenakan *frekuensi* yang dikeluarkannya sangat detail sehingga saat produksi atau saat *mixing* operator dapat mendengarkan suara asli dari *audio* yang diolah. Septim menggunakan *speaker 8 inch* di karenakan ruang operatornya tidak terlalu luas sehingga tidak memerlukan *speaker* yang terlalu besar. Berikut spesifikasi dari *speaker Samson Media One* : *Woofer kopolimer 3-inch, 25 mm sutra dome tweeter, 30 watt (2 x 15) kekuasaan Kelas A/B, depan tingkat kontrol panel, headphone dan jack input stereo*. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 15 : *Speaker Samson Media One*
(dok. Bob 2013)

e) *Mixer analog behringer Xenyx 802*

Adalah *mixer* dengan empat *channel input* dan dua *output stereo*, *mixer* ini digunakan untuk *control headphone* di dalam studio Septim

Music, *mixer* ini digunakan oleh drummer dan vokalis di ruang rekaman.

Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 16 : *Mixer analog behringer Xenyx 802*
(dok. Bob 2013)

f) Microphone Drum

Microphone berfungsi sebagai penangkap sinyal *audio* akustik pada instrument atau vokal. Dalam Proses merekam drum di Septim music menggunakan *Microphone Super Lux drk 5*, Kit ini meliputi *FK-2 Besar Diafragma Dinamis Jurus Drum Mic*, tiga *FT-4 Dinamis Tom Drum Mic*, *FS-6 Dinamis Snare Drum Mic*, dua *HO 8 Side Condenser Overhead Simbal Mic*, dan *Pensil HI-10 kondensor Hi-Hat Mic*. Berikut beberapa *micrhophone Super Lux*.



Gambar 17 : Mic. *Super Lux* Pada kick
(dok. Bob 2013)

Spesifikasi : Jenis dinamis, Pola Polar : *Supercardioid*, *Frequency Response* : 30Hz - 20kHz, Nilai Impedansi: 200 Ohm , *Max SPL*: 147dB,
Power Supply : N /A.



Gambar 18 : *Microphone Super Lux*
(dok. Bob 2013)

Spesifikasi : jenis dinamis, *Pola Polar* : *Supercardioid*, *Frequency Response*: 50Hz -16kHz, Nilai Impedansi: 200 Ohm, *Max SPL*: 140dB,
Power Supply: N /A.



Gambar. 19 : *Microphone Super Lux*
(dok. Bob 2013)

Spesifikasi type : *Electret Kondensor*, Pola Polar : *cardioid*,
Frequency Response: 50Hz - 18kHz, Nilai Impedansi: *200 Ohm* , Max
SPL: 134dB, Power Supply: *9-48V phantom*.

g) *Headphone*

Headphone merupakan alat pendengar untuk membantu di dalam proses rekaman yang digunakan pemain untuk mengontrol suara dalam proses *tracking instrument* dan operator untuk *Mixing* atau *Mastering*. Di Septim Music terdapat 3 (tiga) buah *Headphone*, yaitu *AKG*, *Samson* dan *Behringer*. Tampilan bisa dilihat pada gambar 20.



Gambar 20 : Salah satu *Headphone Behringer*
(dok. Bob 2013)

h) Satu set Drum Pearl

Drum adalah salah satu instrument perkusi yang terdiri dari *snare-drum*, sepasang *tomtom* kecil, sebuah *tomtom* besar (*floor-tomtom*), satu buah *bass-drum*, 1 pasang *cymbal* *hihat*. Di dalam proses merekam drum analog, Septim Music menggunakan drum *Pearl Target TGC-625*
Componens : 22" x 16 " Bass Drum, 12" X 10 " + 13 " x 11 " Tom-Tom, 16 " x 16" Floor Tom, 14" x 5,5 " Snare Drum. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 21 : Satu set Drum *Pearl*
 (dok. Bob 2013)

3. Program Software Drum Midi (*Addictive Drum*)

Di studio Septim Music *Addictive Drum* menjadi pilihan dalam pengisian suara drum pengganti suara drum manual. Didalam *software* yang ada terdapat berbagai jenis *software plug-in drum midi* seperti *EZ Drum*, *Fruity Loops*, *BFD* dan masih banyak lagi, juga jenis kit drum

dengan merek-merek terkenal yang biasa kita jumpai seperti *DW*, *Zildjian*, *TAMA*, *Pearl* dan lain sebagainya. *Addictive Drum* adalah salah satu perangkat lunak, sebuah *plug-in software drum midi* yang digunakan untuk membuat ketukan drum di komputer, suara yang dihasilkan sangat bagus dan bahkan begitu sempurna untuk sebuah drum simulator, sangat begitu nyata dan tidak terdengar seperti buatan. *Addictive Drum* memiliki beberapa *kit* dengan pilihan yang sangat banyak, bisa mencoba sesuai dengan selera dan dapat menyetting *compressor*, *distortion*, *equalizer*, *panning* dan *reverb*.

Addictive Drum bekerja di sebagian besar *host* (*Cubase*, *Logic*, *Pro Tools* dan lebih) dan sistem operasi (*Windows* dan *OS X*). *Addictive Drum* fitur drum berkualitas tinggi dan simbal dari merek terkemuka yang tercatat di studio profesional dengan menggunakan *microphone* klasik dan *preamps*. *Addictive Drum* terdapat satu set berkualitas tinggi *built-in efek* dan *mixer* yang kuat memberikan semua alat yang dibutuhkan untuk membentuk suara. Semua saluran memiliki *equalizer*, *compressor* dan modul *distorsi*. Berikut ini adalah tampilan utama dari *Addictive Drum*.



Gambar 22 : Tampilan utama dari *Addictive Drum*
(Dok. Bob 2014)

Addictive Drum memiliki 12 bagian dalam drum atau yang sering disebut *Kitpieces*, diantaranya adalah *Kick*, *Snare*, *hi-hat*, *Xtra*, *Toms 1-4*, *1-3 Cymbal*, dan *Ride*. Gambar diatas menunjukkan bagian-bagian dari drum *Kitpiece Slots* di halaman *kit*. Untuk mendengarkan suara bisa langsung klik dengan *mouse* satu per satu di bagian *Kitpieces*. (*pad* adalah kecepatan sensitif semakin tinggi pada saat membunyikan semakin keras *frekuensi* volume dalam *mixer*).



Gambar 23 : *Mixer* dari *Addictive Drum*
(Dok. Bob 2014)

Gambar diatas adalah *mixer* dalam *Addictive Drum* untuk mengatur suara drum yang terdapat pada *Kitpieces* bagian atas pada gambar 22. Sebelah kiri adalah saluran mono, dan penanganan mic

tutup *kick*, *snare*, *hihat*, *Xtra* dan 4 *Toms*. (The *Xtra xlot* dapat memuat berbagai jenis perkusi suara). Sebelah kananya adalah saluran dua *stereo*, menangani *Overhead (OH)* dan *Mic Room*. Selanjutnya *Bus Stereo*, yang dapat digunakan untuk efek khusus (saluran dapat mengirim *submix* ke *Bus*, misalnya ter-*distorsi* dan dikirim ke saluran *Master*) dan paling kanan adalah *Stereo Master Channel*. Masing-masing bagian drum mempunyai pengaturan sendiri yang akan dijelaskan dengan simbol huruf merah pada gambar berikut ini.



Gambar 24 : Bagian *Kitpieces* dari *Addictive Drum*
(Dok. Bob 2014)

Keterangan :

- A. Nama *Kitpieces Slot*
- B. Tombol *Load List* (membuka jendela besar dengan gambaran dari *Kitpieces*)
- C. *Up/Down* untuk seleksi *Kitpiece*
- D. Indikator kegiatan *Midi*
- E. *KP Mute & Solo*
- F. Saat dimuat nama *Kitpiece* (klik untuk mendapatkan daftar *popup* dari semua tersedia *Kitpieces*)
- G. *Sunting Button* (membawa ke halaman untuk mengedit dengan *Kitpiece* yang dipilih)
- H. Volume
- I. *Tom Set* (membuka menu dengan pilihan untuk menyimpan/memuat tom dalam kelompok, misalnya semua tom Sonor).

Selain itu dalam *Software Addictive Drum* juga dapat mengatur jarak keseimbangan *microphone drum* pada bagian-bagian drum, di bawah ini yang akan dijelaskan pada *Microphone Positioning*, *Snare* penyesuaian *Buzz* dan jarak *Microphone Room*. Penjelasan sebagai berikut.

- *Microphone Positioning*

Pada tendangan dan snare drum pemain dapat menyesuaikan keseimbangan *Microphone*. Tendangan memiliki satu *Microphone* di kepala depan dan satu ditujukan pada *beater*. Pada *snare* ada satu *Microphone* bawah *snare* dan satu di atas. Tampilan bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 25 : *Microphone Positioning*
(Dok. Bob 2014)

- *Snare* penyesuaian *Buzz*

Menekan tendangan atau *tom* akan menyebabkan *snare* untuk mengeluarkan suara mendengung. Tambahkan lebih banyak *buzz* untuk suara kotor atau mengurangi untuk mendapatkan suara yang lebih terkontrol. Tampilan bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 26 : *Snare Buzz*
(Dok. Bob 2014)

- Jarak *Microphone Room*

Microphone kamar digunakan untuk merekam *reverb* alami dari studio rekaman. Sesuaikan jarak untuk mengubah *delay* antara *Microphone* ruang dan *Microphone* individu dekat pada *kit*. Tampilan bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 27 : *Microphone Room*
(Dok. Bob 2014)

Selanjutnya dalam *Addictive Drum* sebelum proses pengisian drum pada tampilan dibawah ini akan dijelaskan pada halaman *map sound drum list* atau daftar nama drum sesuai pitch yang ada pada saat pengisian suara drum, bagian kanan akan muncul *keyboard controller*. Untuk mengedit *track midi* setiap catatan (*pitch*) memainkan suara yang terpisah, seperti biasanya huruf dengan *kit* drum midi. Daftar suara drum mengirim ke dalam *note display* atau pengakuan *chord*, dimana pada saat *track*

berlangsung membantu untuk mengidentifikasi *akord* di *key layar editor note* atau layar pengisian suara drum. Jumlah kolom dalam daftar tergantung pada apakah drum peta dipilih untuk *track* atau tidak. Berikut ini adalah tampilan dari daftar suara drum yang akan dijelaskan pada tandai huruf berwarna merah.



Gambar 28 : *Sound drum list*
(Dok. Bob 2014)

Keterangan :

A. Peta Preset pengunjung

Semua pengaturan di jendela peta dapat disimpan dan dimuat sebagai peta preset, *Addictive Drum* memberikan sejumlah peta preset untuk umum

elektronik drum kit dan pengendali dan dapat menyimpan kustom sendiri dan menciptakan peta itu kapanpun yang diinginkan.

B. *Kitpiece Slot Selector*

Masing-masing dari 12 *Kitpieces* dapat dipilih dan di edit dengan mengklik tombol yang sesuai di *Kitpiece Slot Selector*.

C. *Kitpiece dan Pengaturan Velocity*

Bagian ini menunjukkan *Slot* dan kecepatan pengaturan respon *Kitpiece* untuk yang sedang dipilih *Kitpiece*. *Velocity*, kotak ini menampilkan grafik dari respon kecepatan yang sedang dipilih *Kitpiece*. Sumbu *horizontal* mewakili kecepatan yang diterima oleh *Addictive Drum* dan sumbu *vertikal* mewakili kecepatan keluar.

D. *Global Velocity*

Velocity slider global mengontrol respon kecepatan untuk semua *Kitpieces* dan *stroke types*.

E. *Stroke Type List*

Daftar ini berisi semua *stroke types*, tersedia pada saat memilih *Kitpiece*, nama *stroke type* dalam daftar *stroke type* adalah nama *default* dari aslinya *Addictive Drum keymap*.

F. *Keyboard View*

Tampilan *keyboard* menunjukkan bagaimana *stroke type* dipetakan di *keyboard*. Gunakan pegangan *orange scrollbar* untuk memperbesar bagian lain dari *keyboard*. Menyeret *stroke type* dari daftar *stroke type* ke kunci langsung ke dalam peta tersebut, dapat juga menyeret *stroke type* dari satu

kunci ke yang lain misalnya pindah *stroke type* ke tombol yang sudah dipetakan akan menggantikan *stroke type* itu sendiri.

G. Midi Monitor

MIDI Monitor menunjukkan informasi tentang dua peristiwa midi terakhir yang diterima *Addictive Drum (in)* dan apa yang telah dirubah menjadi *(out)*.

H. OK / Batal *Buttons*

Mengklik tombol menegaskan ok dan menyimpan pengaturan saat ini, mengklik batal akan membatalkan perubahan apapun sejak peta jendela dibuka.

B. Pembahasan

1. Perbandingan Rekaman Drum Manual dan Drum Midi

Pada latar belakang masalah telah dijelaskan mengapa sebagian orang memilih drum midi sebagai jalan alternatif di dunia rekaman, karena salah satunya adalah kesulitan dalam melakukan proses rekaman dan aturan dalam menggunakan drum secara manual. Hal ini yang akan saling berhubungan dan menunjukkan perbandingan antara drum midi dan juga drum manual.

Penelitian ini penulis melakukan observasi dengan mengamati perbandingan di dalam proses rekaman drum manual dan drum midi, hasil perbandingan drum midi dan drum manual tersebut dapat dijelaskan dari beberapa rangkaian di dalam proses rekaman, antara lain :

a. Perangkat *Hardware*

1) Drum manual

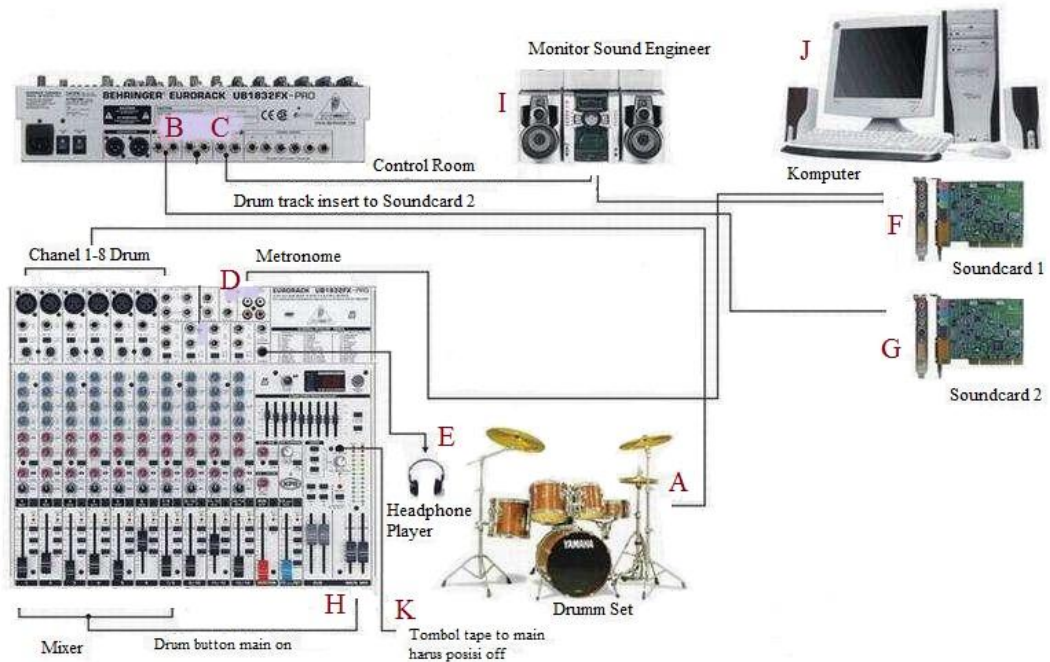
Merekam drum secara manual untuk mendapatkan hasil yang bagus diperlukan perangkat yang menunjang dalam perekaman, artinya kualitas perangkat rekaman juga diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang baik. Berikut ini adalah contoh skema dari perangkat rekaman standar *recording* (Lihat pada gambar 29), yang pertama yaitu untuk alat musik *microphone drum* ditandai dengan huruf (A), selanjutnya masukkan ke *channel 1 s/d 7* dalam *mixer* dan aktifkan tombol main di setiap *channel* drum, untuk pengontrol volume menggunakan *main mix* (H). Untuk *mixer* bagian atas menggunakan metronome dari *software*

digital multi track dan dimasukkan ke dalam *input tape* (D), sedangkan *Headphone* (E) digunakan untuk *player* yang berada di studio yang sedang melakukan proses rekaman *drum/tracking* dan pada saat melakukan *tracking player* juga dapat mendengarkan suara metronome selain suara *drum*.

Yang harus diketahui bahwa pada tombol *Tape to Main* harus dalam posisi *off*, karena apabila posisi *on* suara metronome akan masuk ke jalur main *output* dan akibatnya metronome akan terekam bersamaan dengan *drum*. Selanjutnya *mixer* bagian depan main *output* (B) dimasukkan di *soundcard* 2 (G) untuk *track drum*, *control room output* (C) dimasukkan di *tape* (misalnya di *CD-in*) dan berfungsi sebagai monitor *sound engineer* dan gitar *player*, suara metronome juga dapat didengarkan disini.

Line out soundcard 1 (F) juga dimasukkan di *tape* (misalnya : dimasukkan di *phono-in*) yang berfungsi nantinya untuk *playback* hasil rekaman yang telah selesai direkam. Dan selanjutnya dalam *setting* di *Software* hanya merubah *input track* masing-masing alat tersebut. Misalnya *track* satu digunakan *drum* berarti *input record soundcard* 1 (misal : SIS 7018), sedangkan *track* gitar/instrument lain pada *track* 2 di *Software* tersebut *setting input record* di rubah posisi *soundcard* 2 (misal : *Creative* 128), dan sebelum proses rekaman dimulai tombol *record* kedua *track* tersebut harus aktif, dan set

kecepatan metronome sesuai karakter lagu yang akan direkam. Berikut skema dalam rekaman drum manual.



Gambar 29 : Skema perangkat rekaman Drum manual

2) Drum midi

Proses rekaman menggunakan drum midi perangkat yang diperlukan tidak seperti dalam proses menggunakan drum manual dengan perangkat yang banyak dan mahal, karena alat yang dibutuhkan untuk mengisi suara drum hanya dengan *Software* yang ada di dalam komputer yaitu *plug-in Addictive Drum*, *Hardware* tambahan seperti *soundcard*, *mixer*, *headphone* dan juga untuk instrument (jika diperlukan). untuk pertama *out put* dari *plug-in Addictive* di *export* ke dalam *Software* rekaman (*Cubase*, *Nuendo* dll), kemudian data yang

tadinya berupa visual akan di *convert* melalui *soundcard* dan akan di keluarkan oleh *speaker* berupa *audio* dan *input* bisa langsung dari *soundcard* dan *output* bisa langsung dari *headphone*, berikut ini adalah contoh skema dari perangkat rekam untuk drum midi.



Gambar 30 : Skema perangkat rekaman Drum midi

b. Teknik Drum dalam Rekaman

1) Drum Manual

Drum adalah salah satu instrumen musik yang paling sulit untuk direkam, mendapatkan hasil rekaman drum yang bagus bukan hanya di dapat dari kualitas alat yang digunakan tetapi pemain juga harus baik dan benar dalam melakukan proses rekaman, dalam merekam drum manual pemain juga harus memperhatikan teknik dalam memberikan

pukulan yang baik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan proses rekaman.

Skill menjadi jaminan untuk mendapatkan hasil rekaman yang baik, terutama pada saat membuat ketukan drum atau istilah ritmis dalam permainan drum. Dalam membuat ritmis drum, pemain harus bisa menguasai teknik permainan drum. Termasuk dalam membaca notasi jika diperlukan, berikut ini adalah bagaimana teknik dalam permainan drum dan juga dalam membaca notasi drum.

a) Teknik Memukul

Jenis pukulan pada alat musik drum sangatlah bermacam-macam model dan tekniknya. Misalnya teknik dalam memukul *snare* drum berbeda dengan teknik memukul pada *hi-hat*, dan berbeda pula pada bass. Berikut ini adalah bagaimana cara atau teknik memukul drum.

- Teknik memukul pada *Snare* Drum

Dalam bermain drum bunyi yang didominasi oleh *snare* drum harus terdengar lebih keras dan tegas dari suara yang lain. Bila diambil angka perbandingan, maka perbandingan 1 : 6 dari suara yang lainnya. Dalam memainkan *snare* drum dikenal beberapa teknik dalam memukulnya, yaitu pukulan biasa. Teknik ini dilakukan dengan cara memukul *snare* drum dengan tangan kanan dan tangan kiri secara bergantian.

Pertama adalah *Open Rim-Shot* yaitu teknik dilakukan dengan cara tangan kiri memukul *snare* drum pada bibir *snare* drum (bagian pinggiran/ring *snare* drum), bukan pada membrannya. Untuk memukulnya, seperempat bagian stik harus melewati bibir/pinggiran *snare* drum.

Close Rim-Shot, teknik ini dilakukan dengan cara memukul *snare* drum dalam posisi memegang stik rata dengan *snare* drum. Cara memegang stiknya adalah biasa (pada umumnya).

- Teknik memukul pada *Cymbal*

Teknik memukul *cymbal* sangat penting karena untuk menghasilkan suara yang benar-benar bagus dan beragam pada *cymbal*. Teknik memukul *cymbal* pada dasarnya terbagi atas tiga bagian pukulan yang pertama *Top Cymbal* yaitu teknik memukul yang dititikberatkan pada bagian pusat *cymbal* (*center*), *Ride Cymbal* yaitu teknik memukul yang dititik beratkan pada bagian dalam *cymbal* dan *Cress Cymbal* yaitu teknik memukul yang dititik beratkan pada bagian bibir *cymbal*.

- Teknik memainkan pada *Hi-Hat*

Memainkan *hi-hat* yang perlu kiranya diperhatikan tentang dua hal, yang pertama adalah tentang teknik pukulan pada *hi-hat* dan yang kedua adalah tentang teknik memainkan pada *hi-hat*. Kedua teknik ini berbeda dalam perlakuannya namun dalam

penggunaannya sangatlah erat karena menjadi satu rangkaian perpaduan dalam memainkan *hi-hat*.

Ada beberapa teknik dalam memainkan *hi-hat* yang pertama adalah *Open Hi-Hat*, yaitu *hi-hat* dipukul dalam kondisi membuka. Teknik memainkannya dengan cara meletakkan kaki kiri pada pedal *hi-hat* kemudian menekannya dan bersamaan dengan memukul *hi-hat*.

Close Hi-Hat yaitu *hi-hat* dipukul dalam kondisi menutup. Teknik memainkannya dengan cara meletakkan kaki kiri pada pedal sebagai tumpuan dan tanpa menekannya pukul *hi-hat* yang dalam posisi menutup.

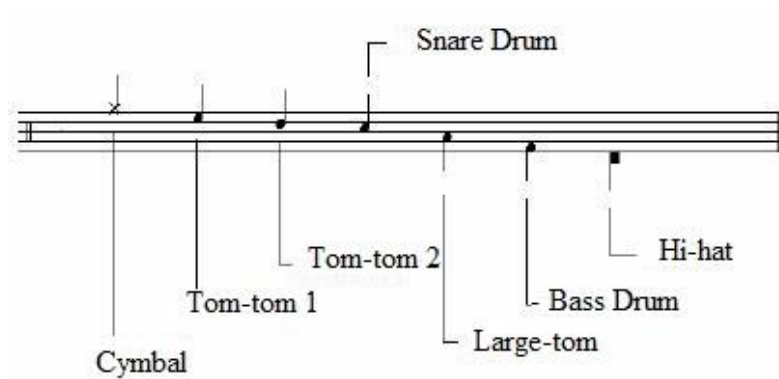
- Teknik memukul pada Bass Drum

Teknik memukul pada bass drum berbeda dengan teknik memukul pada alat yang lain. Perbedaan yang sangat mencolok adalah bahwa bass drum dipukul tidak dengan menggunakan tangan seperti halnya alat-alat yang lain akan tetapi menggunakan kaki. Teknik memukulnya dilakukan dengan cara telapak kaki menekan/memijak handel (alat pemukul bass drum) kebawah.


b) Notasi pada drum

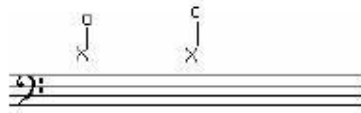
Penulisan notasi drum berbeda dengan penulisan notasi pada alat musik yang lain. Hal ini disebabkan karena drum merupakan alat musik perkusi yang tidak bernada, sehingga penulisan not pada garis

paranada bukan berdasar pada tinggi rendahnya nada melainkan berdasar pada jenis alat musiknya. Perhatikan gambar dibawah ini.



Gambar 31 : Letak penulisan notasi drum pada garis paranada

-  : tanda ini juga digunakan dalam penulisan notasi hi-hat (sock cymbal), namun pada hi-hat terdapat kode "o" untuk pukulan terbuka dan kode "c" untuk pukulan tertutup. Lihat gambar dibawah



o = open (terbuka)

c = close (tertutup)

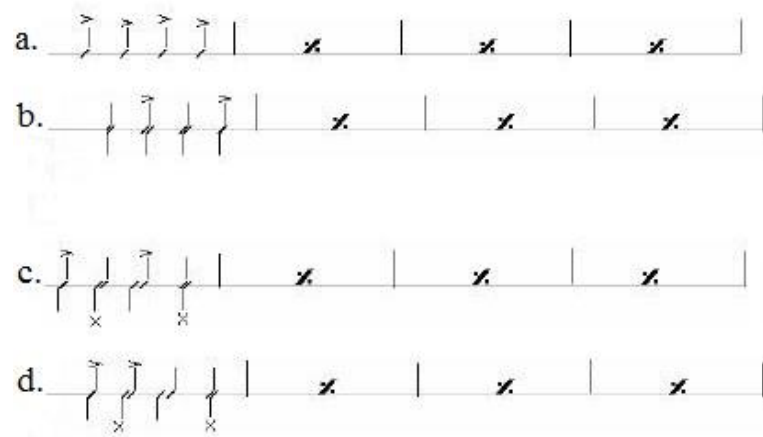
Gambar 32 : Bentuk dan letak not untuk *cymbal*

Selain penulisan not, masih banyak atribut-atribut lain yang dituliskan sebagai tanda dengan berbagai macam fungsi dalam penulisan notasi drum, antara lain: tanda istirahat/ diam, tempo, tanda aksen, dan tanda aturan dalam bermain drum.

- Tanda Aksen

Aksen adalah ketukan/tekanan kuat pada suatu not. Penulisan aksen dalam notasi drum adalah ditandai dengan tanda (>), yang terletak di atas not. Jadi pukulan not yang beraksen adalah pukulan pada not yang ditandai dengan tanda (>) di atasnya.

Contoh :



Gambar 33 : Tanda aksen pada not

- Tanda aturan dalam bermain Drum

Selain tanda aksen, tempo dan penulisan not seperti diatas, masih banyak tanda-tanda aturan lain yang perlu dituliskan dalam notasi penulisan drum. Tanda-tanda/ atribut tersebut antara lain :

- R : Right Hand, memukul dengan tangan kanan
- L : Left Hand, memukul dengan tangan kiri
-  : dimainkan Rim-Shot pada snare drums
-  : Bar yang ke-5 (dimainkan) nomor urut baru.
-  : mainkan 5 bar seperti dimuka.
-  : Variasi pada sebuah not lagu.

Gambar 34 : Bentuk-bentuk tanda aturan bermain drum

c) Metronom dalam drum

Berikut ini adalah dasar-dasar metronom dalam drum, yaitu :

- $\frac{1}{4}$ (Seperempat)

Langkahnya yaitu dengan memukul *snare* drum sebanyak dua kali, dengan menggunakan tangan kanan dan kiri. Tangan kanan saat memukul *snare* drum bersamaan dengan menginjak bass drum dan tangan kiri saat memukul *snare* drum juga bersamaan dengan bass drum. Pukulan harus mempunyai tempo dengan hitungan detik jam.

- $\frac{1}{8}$ (Seperdelapan)

Hampir sama dengan ketukan $\frac{1}{4}$, tetapi yang berbeda hanya dalam tempo pukulan. Jadi pada saat memukul *snare* drum dengan tangan kanan harus bersamaan dengan menginjak bass drum dan tangan kiri memukul *snare* drum tetapi tidak bersamaan

dengan *bass* drum, yang perlu diperhatikan tempo pada *bass* sesuai detik jam.

- 1/16 (Seperenambelas)

Yaitu dengan memukul sebanyak empat kali pukulan dengan satu kali *bass*. Tangan kiri dan kanan bergantian memukul *snare* drum, ketukan *bass* sesuai tempo.

- 1/32 (Sepertigapuluhdua)

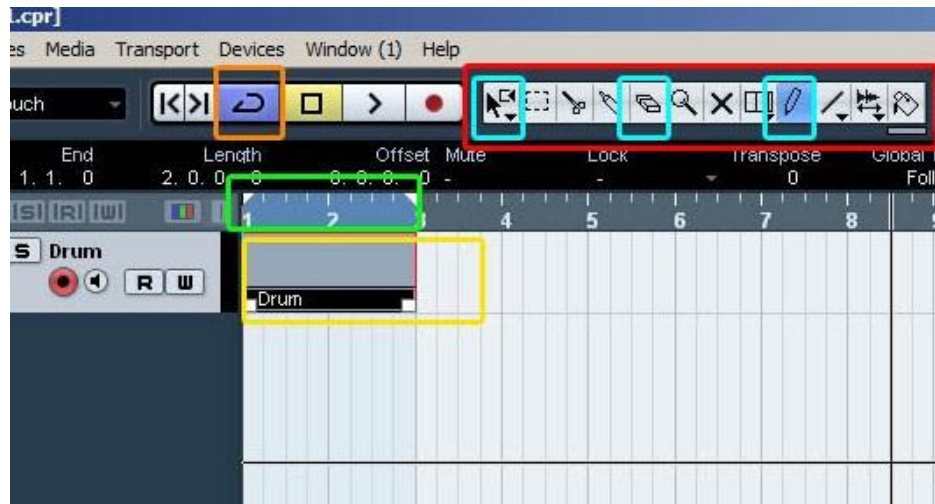
Kecepatan tangan dalam tempo *bass* harus di perhatikan, memukulnya sebanyak 8 kali dan *bass* satu kali, caranya sama dengan not 1/16 bedanya pukulan ke *snare* drum sebanyak delapan kali.

2) Drum midi

Dalam penggunaan drum midi, teknik pembuatan ritmis/pattern drum tidak seperti yang dilakukan pada saat proses rekaman menggunakan drum manual dengan harus menguasai teknik memainkan dengan baik. Pembuatan isian drum secara teknik dilakukan oleh operator rekaman melalui komputer, pengisian suara drum bisa dengan menggunakan *keyboard controller* atau langsung di dalam *Key Editor* dalam *Software Addictive Drum*.

Berikut ini adalah cara dalam pembuatan ritmis/pattern drum dengan *Software Drum Midi*. Setelah *VST Instrumen* berhasil

dimasukkan, selanjutnya untuk menggambar suara drum penjelasanya dalam gambar berikut ini.



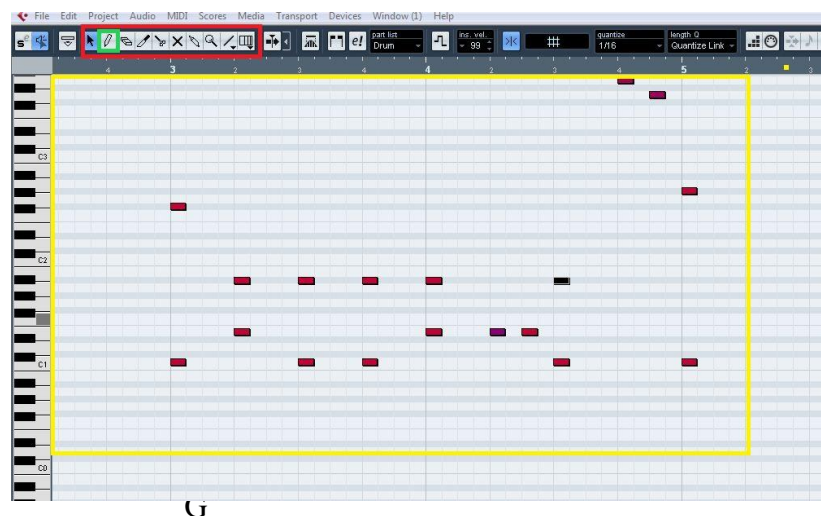
Gambar 35 : Tampilan utama pada proses pengisian suara drum.
(Dok. Bob 2014)

Gambar tersebut yang akan dijelaskan sebagai panduan langkah-langkah membuat beat drum. Langkah pertama perhatikan area merah pada (Gambar 35) yang merupakan *project window tools*. *Tools* ini yang digunakan untuk mengoperasikan, khususnya untuk menggambar, menghapus dan memindahkan gambar *beat* drum yang telah dibuat. Di dalam area merah terdapat area yang lebih kecil yaitu area biru, berikut ini adalah keterangan ketiga buah *Tools* pada bagian biru gambar 36.

Dari kiri ke kanan yang pertama *Object Selection*, adalah *tool* untuk memilih dan atau memindahkan gambar yang telah dibuat. Selain untuk memindahkan gambar juga untuk memindahkan hasil rekaman. berikutnya *Erase Tool*, untuk menghapus gambar yang telah dibuat dan *Draw*, *Tool* ini harus aktif saat ingin menggambar beat atau nada. Pada

langkah pertama pilih *Tool Draw* (*Tool* dengan ikon pensil), Langkah kedua setelah memilih *Tool Draw* gambarkan pada area kuning seperti contoh pada gambar 35 dengan cara *klik* kiri tahan dan geser ke kanan hingga mengisi dua *Bar* (seperti kotak berwarna abu-abu pada gambar 35). Kotak abu-abu ini adalah *audio clip* yang nantinya kita akan mengisi *audio clip* ini dengan *beat* drum pada langkah selanjutnya, jika ada kesalahan dalam menggambar pilih *tool erase* atau pilih *tool object selection* untuk menggeser-geser hingga sesuai seperti contoh gambar 35.

Angka-angka di atas (area hijau) merupakan angka yang menunjukkan jumlah *bar*. Seperti contoh pada gambar diatas terdapat dua *bar audio clip* (kotak abu-abu). Langkah ketiga jika *audio clip* sudah tergambar, pada langkah ini silahkan pilih *tool object selection* kemudian *double klik* pada *audio clip* tersebut. Seketika akan muncul *Window Key Editor* seperti gambar di bawah berikut.



Gambar 36 : *Window Key Editor*
(Dok. Bob 2014)

Perhatikan bagian-bagian pada *Window Key Editor* diatas, di bagian kiri terdapat bagian-bagian pada instrumen drum seperti *kick*, *Hi-hat*, *Snare* dan lain-lain dan di samping kanannya terdapat garis kotak-kotak. Perhatikan terlebih dahulu area merah (gambar 36) yang merupakan *tools* ikon pensil/*draw* yang digunakan untuk menggambar. Pilih *tools* pensil dan gambarkan pattern drum pada area kuning sesuai dengan instrumen drum yang dipilih pada bagian kanan *keyboard controller* (pengakuan *chord*) sampai selesai atau *beat* akhir, setelah menggambar jika ingin mengulangi hasil *beat* buatan bisa dengan cara klik tombol *play*.

c. Proses Rekaman Drum Midi dan Drum Manual

1) Drum manual

Proses rekaman menggunakan drum manual tidak seperti proses menggunakan drum midi, artinya pada saat pemain/*player* melakukan proses rekaman tidak boleh salah (berhenti pada saat proses rekaman) karena di dalam proses pengambilan suara drum permainan harus baik, apabila melakukan kesalahan harus mengulanginya dari awal karena hasil suara yang terekam menimbulkan efek (*Sustain*) yang tidak mungkin dapat disambung dan diteruskan dari sebelum pemain melakukan kesalahan.

Merekam drum secara manual ada tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan sebelum pada proses rekaman berlangsung. Berikut ini adalah hal yang harus diperhatikan dalam merekam drum.

a) Tuning

Mendapatkan hasil rekaman drum yang bagus, pemain harus memperhatikan *tune* dari drum tersebut. *Tune* drum mempengaruhi kualitas *audio*, dan jika *tune* sudah bagus maka pekerjaan *editing* dan *mixing* nantinya akan lebih mudah. *Kick*, *Snare*, *Tom* dan *Floor* pada umumnya memiliki dua *skins* (atas & bawah), pertama *Batter Head Skin* (atas) berpengaruh terhadap *attack* dan *initial pitch* yang kedua *resonant head skin* (bawah) berpengaruh terhadap *Overall Pitch* dan *Sustain*.

Tiap drum kit (*Kick*, *Snare*, dan *Toms*) memiliki ukuran & materi bahan yang berbeda-beda, dan artinya tiap ukuran & materi memiliki resonan bunyi nada yang berbeda-beda pula. Ada beberapa *snare* yang memiliki resonan bunyi dengan *badwidth* yang lebar, artinya *snare* bisa di *tune* dari nada rendah sampai nada tinggi dan tetap menghasilkan *Tone* yang sempurna. Sebaiknya *tuning snare* sesuai nada dasar lagu dan *tuning tom* dan *floor* mengikuti nada intervalnya.

b) Recording Kick

Gitar bass dan *kick drum* adalah apa yang menjaga alur lagu, dan *Kick drum* adalah pusat dari *rhythm section* lagu. Untuk

merekam *kick* biasanya *microphone* yang digunakan seperti *Sennheiser E602*, *SM57*, *AKG D112*, *Neumann KM184* atau *R92* (*ribbon microphone*) atau terserah selera dan biaya yang dimiliki untuk membeli *microphone* tersebut.

Selanjutnya menempatkan *microphone* di *kick drum* dan dengarkan bagaimana suara yang dihasilkan, jika *boomy* (terlalu *low* dan tidak jelas), penempatan *microphone* harus lebih dekat dengan *beater* untuk suara lebih jelas, jika itu suara yang dihasilkan terlalu ketat maka geser kembali hingga mendapatkan *sound* seperti yang diinginkan.

c) *Recording Snare*

Mendapatkan suara *snare drum* yang baik sangat mudah jika *snare* tersebut memang suaranya bagus, *tune*, sesuai karakter lagu dan dimainkan oleh drummer yang baik. Untuk merekam *snare* biasanya menggunakan *microphone* *Shure Beta 57A*, *Josephson C42*, *Heil PR20*, *Beyer Dynamic M201* dan lain-lain. Dapat juga menggunakan dua *microphone* untuk merekam *snare*, satu ditempatkan diatas dan satu lagi dibawah. Gunakan tiga mic (dua di atas, dan satu di bawah).

Untuk satu mic atas untuk mendapatkan *attack & snappy* dan satu mic lagi untuk mendapatkan *body*. Kedua mic tersebut diikat dengan selotip dengan posisi yang sama dan ditaruh dibawah *hi-hat* dengan kemiringan 45 derajat menghadap ke pusat *snare*

(berlawanan dengan *hi-hat*) untuk meminimalkan bocoran dari *hi-hat*. Sedangkan untuk *bottom snare* anda dapat menggunakan *dynamic microphone* agar suara *rattle* yang terekam tidak terlalu tajam dan lebih natural ketimbang menggunakan *condenser microphone*, dan jangan lupa membalikan phase untuk snare bawah karena arah penangkapannya yang berlawanan dengan *microphone* diatas.

d) *Recording Toms*

Pada kebanyakan drum kit terdapat berbagai jumlah set *tom* dari jangkauan tonal yang berbeda, biasanya drummer akan memiliki *tom tonal* tinggi, *middle*, dan *tom lowh*. Kadang drummer juga memanfaatkan beberapa *tom* untuk semua disetel berbeda. Tapi pada studio rekaman biasanya cukup menggunakan dua *tom* dan satu *floor* saja.

Microphone yang digunakan tidak jauh berbeda dengan *microphone snare*, dalam penggunaan *microphone* biasanya dua *microphone* untuk satu *tom*, tapi satu *microphone* juga sudah cukup. Posisikan *microphone* 45 derajat mengarah ke tengah *skin*.

e) *Recording Hi-Hat & Ride*

Pada saat merekam *hi-hat & ride* bisa saja tidak menaruh *microphone* pada *hi-hat* atau *ride*, dan suara bisa terekam melalui *overhead*. Tapi sebaiknya menggunakan *channel* sendiri atau tetap

merekamnya secara individual untuk *hi-hat* dan *ride* (terpisah dengan *overhead*), hal itu juga akan memudahkan proses *mixing*. Hal pertama untuk merekam *hi-hat* adalah pemilihan *hi-hat* itu sendiri, *hi-hat* sangat rentan suaranya terekam terdengar biasa dan bersuara sangat tajam seperti kaleng.

Penggunaan *hi-hat* dan *cymbal* yang bagus, akan mempengaruhi hasil dan karakter tebal dan tidak terlalu tajam. Pemilihan *microphone* juga hal terpenting untuk mendapatkan hasil yang bagus, penempatan *microphone* sekitar 20 cm diatas *hi-hat* bagian luar, tujuannya adalah supaya mengurangi *spill/bocoran* dari snare yang terhalang oleh *hi-hat* bagian dalam. Ketinggian *microphone* pun diatur supaya suara *overall hi-hat* dapet direkam dengan baik.

f) *Recording Overhead*

Mic positioning untuk *overhead* adalah hal yang paling penting untuk mendapatkan *sound overhead* yang bagus, selain itu ini juga akan sangat berpengaruh terhadap *overall sound drum*. Tujuan utama dari *Overhead* ini adalah untuk mengambil seluruh suara *piece instruments* (namun lebih menitik beratkan pada *cymbals*) dan untuk menyatukan semua individual mic lainnya supaya suara semuanya terdengar sebagai satu kesatuan. *Microphone* yang biasa digunakan *AEA R84*, *AKG C414*, *Oktava MC012*, *Marshall MXL series* dan sebagainya.

Penempatan awal dimulai dengan mengikuti teknik dasar, *3-to-1 Rule* yaitu posisi dasar penempatan dua *microphone* dimana jarak antara mic satu dengan mic dua haruslah tiga kali dari jarak antara salah satu mic terhadap instrument drum. Formula ini dibuat untuk menghindari masalah *Phase/comb filter*. *Pan microphone* satu *full* kanan dan mic dua *full* kiri (*dead Left dan Dead Right*), *Check Phase*, dengan cara membalikan *phase* dari salah satu mic. Jika suara yang terdengar menjadi berat ke kiri/kanan (*out of phase*), maka artinya posisi sebelumnya sudah betul. Ruangan yang baik akan sangat berpengaruh pada *track overhead*.

2) Drum midi

Menggunakan drum midi tidak melibatkan pemain drum di dalam proses pengambilan suara drum, karena dalam pengambilan suara drum midi yang berperan penting adalah software (*VST Instrument Addictive*). Dalam proses pengambilan suara drum tidak terbatas dengan waktu, artinya pada saat melakukan proses pengambilan suara drum dari *software (VST Instrument Addictive)*, operator bisa menyimpannya sebelum selesai mengerjakan proses rekaman, yang artinya juga dapat melanjutkan setiap saat mungkin di hari berikutnya. Berikut ini adalah proses tahapan dalam proses rekaman menggunakan *software* drum midi.

a) Tahap Pertama

Tahap pertama adalah membuat *Guide*, langkah awal dalam melakukan proses rekaman adalah membuka dulu *Software* rekaman dari *Cubase 5* (*Software* rekaman di Septim), kemudian akan muncul tampilan layar utama *Cubase 5*. Setelah itu klik *file* di sebelah layar kiri atas dan pilih *new project*, buatlah *folder* penyimpanan sendiri. Tampilan bisa kita lihat pada gambar berikut.



Gambar 37 : Pilih pada *new project*
(Dok. Bob 2014)

Kemudian akan tampil layar kosong, setelah itu pada proses pembuatan *guide* instrumen dengan cara klik kanan pada kolom samping sebelah kiri, pilih *add audio track* kemudian akan muncul kolom *track* untuk membuat *track* dengan *input mono* atau pun *stereo* untuk *guide* pilih yang *mono*, dan lakukan sekali lagi karena dalam membuat *guide* biasanya menggunakan dua instrument, gitar dan vokal. Selanjutnya adalah tahap *tracking* dalam proses membuat instrumen tersebut. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 38 : Pilih *Add Audio Track*
(Dok. Bob 2014)



Gambar 39 : *input mono*
(Dok. Bob 2014)



Gambar 40 : Bentuk gelombang *audio* dalam membuat *Guide*
(Dok. Bob 2014)

b) Tahap Kedua

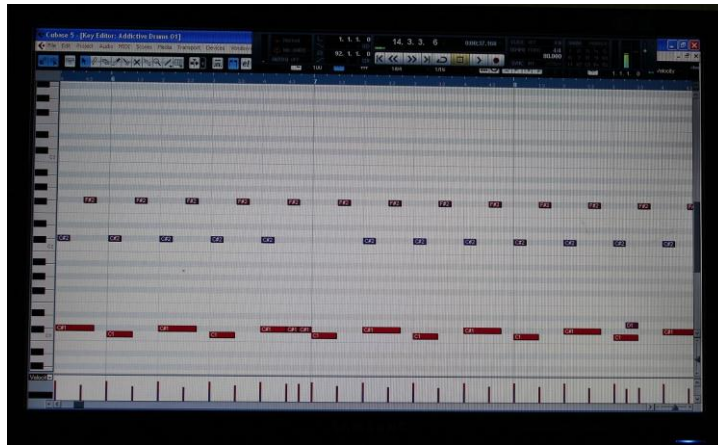
Setelah tahap membuat *guide* selesai tahap berikutnya adalah membuat *track midi drum*. Di sini dalam proses pengambilan suara drum bisa dilakukan dengan menggunakan *drum controller* atau *midi controller*, langkah pertama *klik* kanan pada *mouse* kemudian pilih *add instrument* kemudian akan muncul tampilan *add instrument track*, pilih *Addictive drum*. Setelah itu mulai dalam melakukan proses untuk membuat pattern drum sampai selesai seperti yang sudah dijelaskan pada teknik pengisian drum midi. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 41 : Add instrument track
(Dok. Bob 2014)



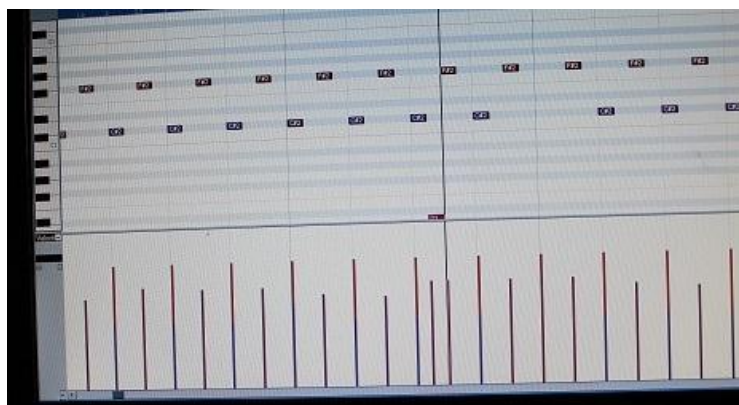
Gambar 42 : Pilih pada Addictive Drum
(Dok. Bob 2014)



Gambar 43 : Tampilan hasil dari drum midi
(Dok. Bob 2014)

c) Tahap Ketiga

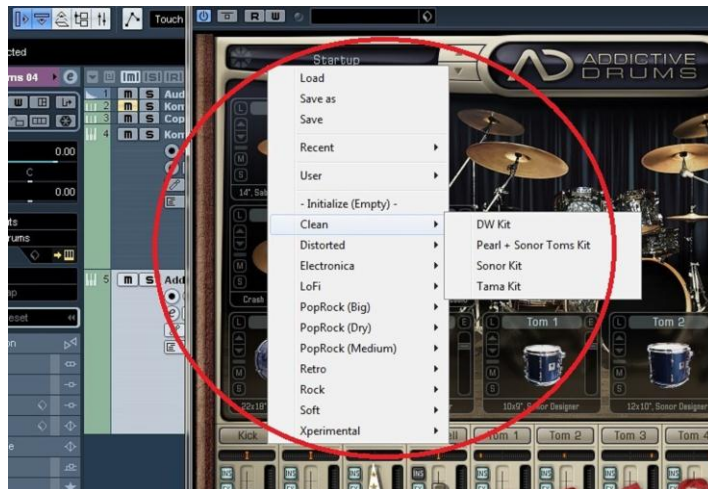
Setelah proses pembuatan data midi drum selesai, tahap selanjutnya adalah mengatur dinamika atau *velocity* sesuai kebutuhan lagu yang diinginkan konsumen atau drummer. Caranya yaitu dengan *klik* kanan pada *mouse* kemudian tempatkan pada garis-garis yang terdapat pada bagian bawah drum midi pada *key editor* seperti yang terdapat pada gambar dibawah ini.



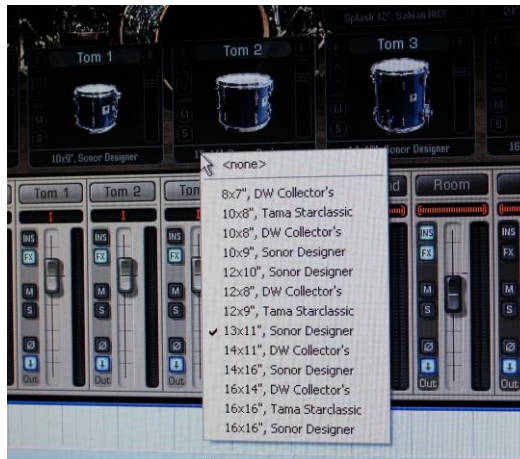
Gambar 44 : Garis bawah dalam pengaturan *velocity*
(Dok. Bob 2014)

d) Tahap Keempat

Tahap berikutnya adalah pemilihan jenis karakter suara drum midi, setelah selesai dalam pengaturan *velocity* selanjutnya adalah memilih karakter sound dari drum midi tersebut sesuai dengan karakter yang dibutuhkan konsumen. Langkahnya, pada tampilan utama drum midi *klik* kolom *startup* kemudian akan muncul tampilan dengan pilihan berbagai macam jenis, misalnya *pop*, *rock*, *pop rock* dll. Selanjutnya pilih sesuai dengan selera yang di butuhkan, selain itu juga dapat memilih jenis drum yang lain seperti *Tama*, *Sonor*, *DW*. Tampilan bisa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 45 : Pemilihan Sound Drum Midi
(Dok. Bob 2014)



Gambar 46 : Pemilihan jenis drum.
(Dok. Bob 2014)

e) Tahap Kelima

Setelah melakukan proses diatas artinya bahwa proses membuat drum midi telah selesai dan untuk selanjutnya dalam proses pembuatan lagu adalah pada tahap perekaman instrument lain. Dan langkah-langkahnya untuk pembuatan *track* yang bersifat *audio* seperti gitar, bass, vokal dll kurang lebih langkahnya bisa dilakukan seperti pada saat membuat *guide* pada tahap pertama.

2. Keefektifan Penggunaan Drum Midi

Pada dasarnya dalam proses rekaman di studio rekaman, sekalipun studio yang profesional untuk mengambil suara drum harus melakukan rekaman drum secara manual. Namun dengan kehadiran *Software drum midi* saat ini, tentu akan sangat membantu dan memudahkan orang dalam berkreasi di bidang musik khususnya drum, hasil audio dari *Software drum midi* terbilang bagus dan bisa mendekati sempurna. Dari data observasi yang diperoleh peneliti pada saat berlangsungnya proses rekaman menggunakan

drum manual dan drum midi, maka dapat diketahui seberapa efektif penggunaan drum midi tersebut, dan menunjukkan adanya keefektifan dari segi teknis, sound, waktu dan efisien, penjelasannya sebagai berikut :

a. Dari Segi Teknis

Pada penelitian di studio Septim Music, peneliti mendapatkan hasil data yang menunjukkan adanya keefektifan dalam penggunaan *software* drum midi dari perbandingan menggunakan drum manual dan drum midi (*Addictive Drum*). Dari segi teknis menggunakan drum midi sangat jauh berbeda, dimana dalam penggunaan drum secara manual untuk memulai merekam drum harus mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik karena itu akan mempengaruhi hasil akhir nanti, seperti dalam hal perangkat rekaman apa saja yang dibutuhkan untuk sebuah drum midi dan drum manual.

Dari segi teknis bisa diketahui dari beberapa aspek. Penjelasannya sebagai berikut :

1) *Hardware* dan *Software*

Untuk bisa memulai rekaman ada beberapa hal yang harus diketahui terdahulu seperti perangkat apa saja yang digunakan untuk melakukan sebuah proses rekaman, baik di studio rekaman atau di rumah (*Home Recording*). Selain perangkat utama seperti komputer, *soundcard*, *mixer*, *pre amp*, *speaker* dan *software* rekaman, dalam menggunakan drum manual spesifikasi alat rekam yang dibutuhkan adalah :

a) Drum

b) *Michrophone*

Dua alat tersebut sangat penting dalam proses rekaman manual, berbeda dengan proses rekaman menggunakan drum midi. Selain perangkat utama tersebut, spesifikasi tambahan yang dibutuhkan adalah sebuah *Software* drum midi *Pug-in Addictive Drumm*. Jadi dalam proses rekaman menggunakan drum midi tidak diperlukan perangkat yang lengkap seperti drum set, *michrophone* dan *pre amp* jika diperlukan.

Selain itu dalam wawancara dengan Mas Budi Pasadena pada tanggal 1 Desember 2013. Menjelaskan :

“ Dari segi teknis dalam penggunaan *software* drum midi lebih ringan dan prosesnya hanya menggunakan komputer dan dilakukan oleh operator itu sendiri, jadi untuk membuat pattern drum di komputer kita bisa membuat sedemikian rupa seperti yang kita inginkan, sekalipun itu mustahil apabila dipraktekan secara *real* pada drum manual. Sedangkan dalam melakukan rekaman menggunakan drum manual untuk teknik terbatas pada kemampuan individu atau player itu sendiri. Drummer harus siap semuanya, siap kemampuannya “

Dari segi teknis penggunaan drum midi terbilang lebih efektif, karena dalam hal pengambilan data instrumen drum operator hanya mempersiapkan kebutuhan perekaman di komputer secara *digital*. Sehingga keefektivan antara operator dan konsumen adalah sama-sama tidak perlu mempersiapkan peralatan drum set dan melakukan proses *tracking* drum manual.

Contoh skema keefektifan teknis peralatan rekaman dalam proses rekaman drum midi dan drum manual.

Drum Midi → Komputer → Soundcard Operator → <i>Software Plug-in Addictive Drum</i>

Drum Manual → Komputer → <i>Mixer/Soundcard/Pre amp</i> Drum set/ <i>Microphone</i> → Operator → Player <i>Recording Live (Kick, Snare, Toms, Hi-hat)</i>

(Narasumber : Budi Pasadena)

2) Penempatan *Microphone Drum*

Rekaman drum merupakan hal yang paling berbeda dengan rekaman instrument lain, rekaman drum termasuk yang paling sulit karena melibatkan banyak sekali sumber suara yang bervariasi. Merekam drum adalah hal yang paling sulit dalam dunia rekaman, karena walaupun *source-nya* banyak dan beraneka ragam, tapi harus sebagai satu-kesatuan instrument. Artinya, keseragaman totalitas dan pemilihan *microphone* yang tepat pun sangat penting untuk diperhatikan dan selanjutnya yaitu dalam hal *tunning* yang dilakukan sebelum proses rekaman. Dalam wawancara dengan Mas Reza Sakti selaku Operator Rekaman :

“ Kalau dalam persiapan sebelum proses rekaman, pertama kita harus mempersiapkan dulu perangkatnya seperti *microphone*, kabel, *headphone* perlengkapannya semua harus lengkap. Setelah itu *mic-ing* atau penempatan mic pada masing-masing bagian drum dan proses *tunning* satu persatu dilakukan dengan *cek sound* sampai hasil yang diinginkan, kan biasanya konsumen punya selera sendiri misalnya untuk *style pop, rock, punk* enak settingnya bagaimana “

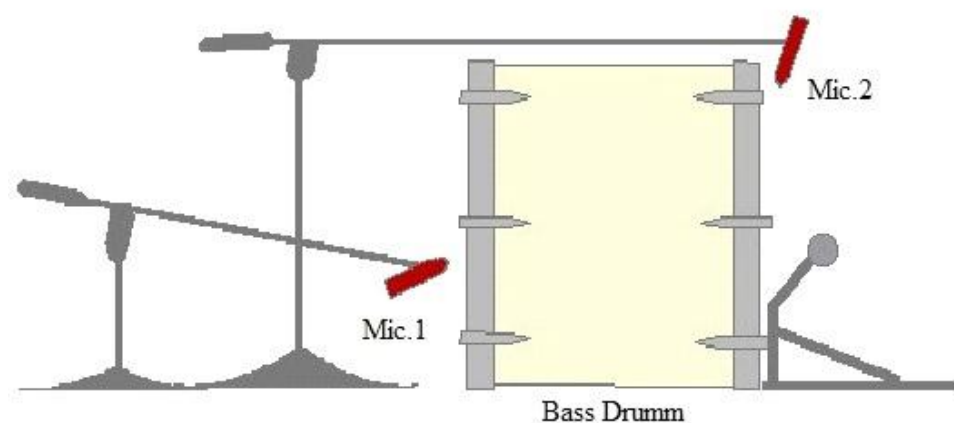
Dari hasil observasi data yang diperoleh peneliti di studio Septim Musik pada bulan November, dalam penempatan *microphone* drum

manual (*micking*), banyak yang harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang baik. Berikut penempatan *michrophone* drum.

a) *Kick Drum*

Dalam penempatan *michrophone* ada tiga cara untuk mendirikan *kick* drum yaitu depan dan belakang pada kulit, kulit dengan kulit, depan belakang dengan lubang di dalamnya dan kulit depan saja. Ketiganya menghasilkan suara yang berbeda. Untuk mendapatkan suara yang baik sebaiknya harus menyetel tendangan sesuai yang diinginkan.

Untuk mendapatkan *attack* dari *batter* gunakan dua *michrophone* di dalam dan diluar. *Michrophone* yang ditempatkan di dalam *Michrophone* yang ditempatkan di luar untuk mendapatkan *sound sub low*. Seperti pada gambar berikut.



Gambar 47 : Penempatan *michrophone* pada *Kick Drum*

Pengaturan ini untuk menyeimbangkan suara serangan *beater* dengan kulit depan. Pengaturan *micing* ini membawa

faktor penting dalam rekaman. Jika *microphone* selama *beater* itu mengarah ke bawah seperti semua *microphone* yang lain pada *kit* yang akan dilakukan, sedangkan *microphone* pada kulit depan *kick* drum menghadap sebaliknya. Oleh karena itu kulit mike depan harus memiliki pembalikan *fase*.

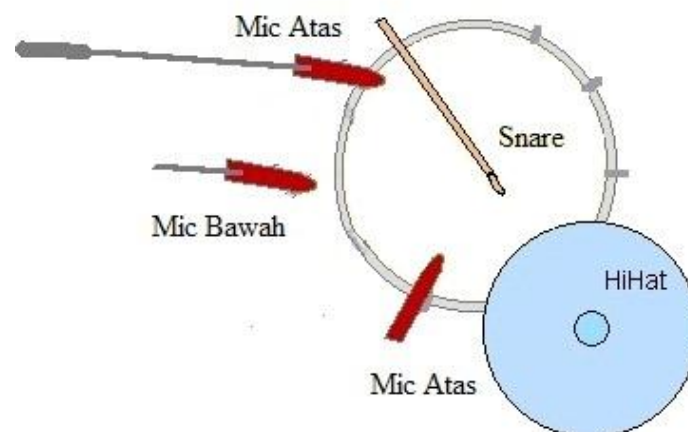
Seperti pada gambar diatas adalah hal yang baik untuk membalikkan *fase* tendangan mike. Bahkan ketika tidak menggunakan dua dari *microphone* sebagai tendangan biasa, pengaturan mike menempatkan tendangan mike keluar dari *fase* ke seluruh *microphone kit* . Demikian juga ketika masuk ke tom *mic'ing* dan jerat atas dan bawah bagian bawah mike akan memerlukan pembalikan *fase*. Pengaturan berikutnya adalah di mana *kick* drum memiliki kulit depan pada dengan lubang di dalamnya. Karena lubang dapat mengakses kulit depan sehingga suara serangan tanpa harus menggunakan pemukul mike.

b) *Snare Drum*

Mendapatkan suara *snare* drum yang baik sangat mudah jika *snare* tersebut memang suaranya bagus, *tune*, sesuai karakter lagu dan dimainkan oleh drummer yang baik. Penempatan *microphone snare* dapat dilakukan diatas dan bawah. Bagian bawah *microphone* yang terdapat pada *snare*

dapat memberikan suara *snare* lebih mendalam tetapi juga memberi kontrol atas berapa banyak *snare* retak dalam suara secara keseluruhan. Jerat mike biasanya terjepit di antara *hi-hat* dan *rack tom* pertama dan seperti pada *microphone tom* ditujukan pada wilayah dampak utama di pusat *snare*.

Gunakan tiga mic (dua di atas dan satu di bawah), untuk satu mic atas untuk mendapatkan "*attack*" & "*snappy*" dan satu mic lagi untuk mendapatkan "*Body*". Kedua mic tersebut diikat dengan selotip dengan posisi yang sama dan ditempatkan dibawah *hi-hat* dengan kemiringan 45 derajat menghadap ke pusat *snare* (berlawanan dengan *hi-hat*) untuk meminimalkan *spill/bocoran* dari *hi-hat*.



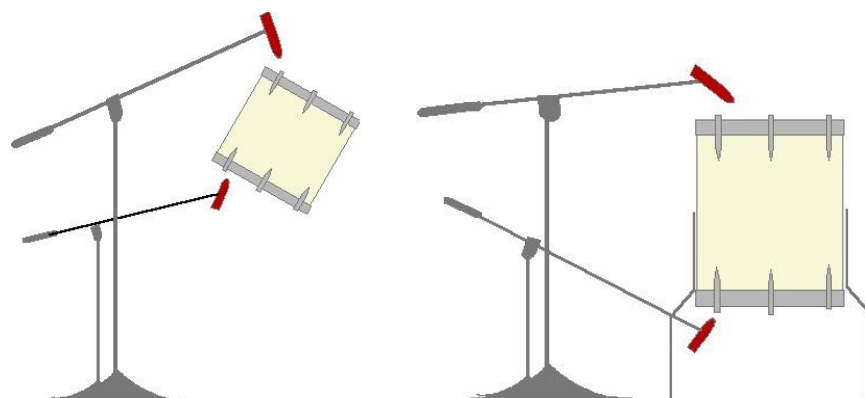
Gambar 48 : Penempatan *microphone* pada *Snare*

c) *Tom-tom*

Penempatan *microphone* pada *tom* hampir sama dengan *miking kick drum*, dibawahnya ada *microphone* pada

kulit. Posisikan *microphone* 45 derajat mengarah ke tengah *skin*, Pada kebanyakan drum kit terdapat berbagai jumlah set *tom* semua dari jangkauan *tonal* yang berbeda, biasanya drummer akan memiliki *tom tonal* tinggi, *midle*, dan *tom lowh*. Ada juga yang lebih beragam yang memanfaatkan beberapa *tom* semua disetel berbeda. Tapi pada *studio recording* biasanya cukup menggunakan dua *tom* dan satu *floor* saja. *Microphone* yang digunakan tidak jauh berbeda dengan *microphone snare*.

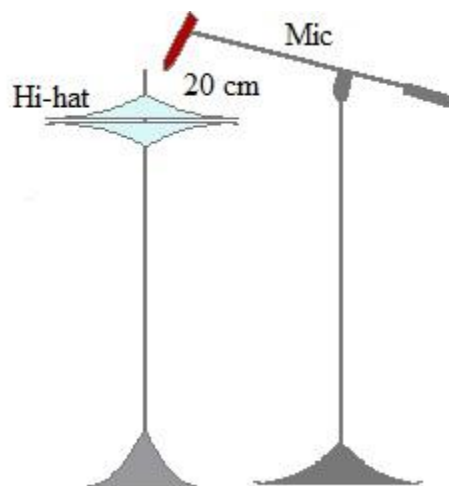
Yang harus diingat dalam hubungan *fase* ini jika ingin menambahkan mike bawah ke *tom* harus membalikkan *fase*. Dan jika tidak memiliki kulit bawah pada *tom* dapat menggunakan salah satu mike *top* atau keduanya mike atau dapat juga memilih untuk hanya satu di bawah mike dengan pembalikan *fase* alami .



Gambar 49 : Penempatan *Microphone* pada *rack toms* dan *floor toms*

d) *Hi-hat*

Hal pertama untuk merekam *hi-hat* adalah pemilihan *hi-hat* itu sendiri, *hi-hat* sangat rentan suaranya terekam terdengar murah dan bersuara sangat tajam. Gunakan *hi-hat* dan *cymbal* yang bagus, yang karakternya tebal dan tidak terlalu tajam. Gunakan *microphone ribbon* agar *transient*-nya dapat terjaga dengan baik. Posisikan *microphone* sekitar 20 cm diatas *hi-hat* bagian luar, tujuannya adalah untuk mengurangi *spill* atau bocoran dari *snare* yang terhalang oleh *hi-hat* dan bagian dalam ketinggian *microphone* juga diatur agar suara *overall hi-hat* dapat direkam dengan baik.



Gambar 50 : Penempatan *microphone* pada *Hi-hat*

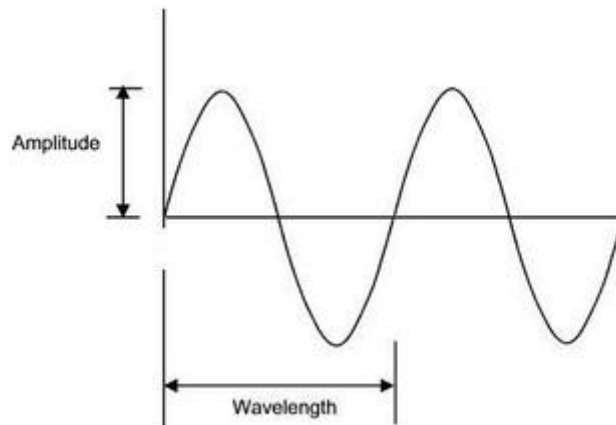
Dari teknik penempatan *microphone* diatas menunjukan bahwa dalam hal *miking* sangat penting dan sangat mempengaruhi dengan hasil akhir nantinya. Dengan drum midi tidak perlu dengan adanya sebuah set drum dan juga satu set *microphone* artinya tidak perlu melakukan

pengaturan secara manual, karena untuk mengatur jarak *microphone* dapat diatur dikomputer melalui *Software drum midi* seperti yang telah dijelaskan dalam *Software Addictive* Hal. 41.

Menurut Narasumber pengaturan dari segi teknis penempatan *microphone* menunjukkan bahwa kemudahan dari *Software Drum Midi* dari segi teknis dalam pengaturan *microphone* tidak harus mengatur secara manual dari drum set, yang mana dalam melakukan rekaman menggunakan drum manual operator harus mempersiapkan *microphone*, perangkat tambahan *headphone*, mengatur jarak mic (*micing*) dan dan dalam hal ini membutuhkan tenaga dan waktu yang lama.

3) Getaran Gelombang Bunyi Drum

Dalam setiap alat musik mempunyai *frekuensi range* yang memang menyulitkan pemain di dalam melakukan proses rekaman seperti dalam permainan drum itu sendiri. Getaran gelombang atau frekuensi dari drum manual dalam menghasilkan bunyi suara dari perangkat drum pertama dalam membunyikan *snare*, *tom*, *floor* atau sejenisnya akan ditangkap melalui *microphone* yang akan dialirkan ke *mixer* kemudian diteruskan ke dalam *soundcard* sebagai gelombang bunyi yang akan di visualisasikan ke dalam *PC* berupa grafis yang menandakan besarnya frekuensi yang dihasilkan oleh bunyi pukulan tersebut, kemudian di dalam komputer akan di *comprase* dalam bentuk *wave*. (Wawancara Operator Septim Musik pada bulan januari 2014)



Gambar 51 : Contoh *sinewave* gelombang drum

Gambar di atas adalah *sinewave* gelombang yang dihasilkan dari bunyi drum pada saat melakukan permainan drum. Gambar tersebut menunjukkan dua buah gelombang yang terjadi, dua gelombang dalam satu detik disebut dengan *frekuensi 2 hertz (Hz)*, semakin tinggi frekuensi sebuah bunyi maka akan banyak jumlah gelombangnya. Misalnya dalam permainan drum sendiri mempunyai frekuensi yang harus dihasilkan, contoh Bass Drum pukulan yang basah (2,5 KH - terendah 60-80 Hz), Snare (*fatness*/empuk 240 Hz - *Kripnes*/kemerikik 5 KHz), Hi-Hat (7,5 Khz), Tom-Tom (*attack* awal dari suara 5 KHz - *Fullness* 240 Hz), Floor-Tom (5 KHz *Fullness* 80-120 Hz).

Berbeda dengan *drum midi software*, secara teknis bunyi yang terdapat dari drum midi dihasilkan langsung dari dalam *software* yang berbentuk midi. Karena di dalam proses rekaman menggunakan drum midi tidak harus dengan *hardware* tambahan seperti sebuah drum set dan juga *pre amp* atau *mixer*, dimana frekuensi atau getaran yang didapatkan diperoleh dari alat tersebut. Jadi proses *audio* menghasilkan frekuensi

langsung di dalam *software* rekaman dalam bentuk midi yang dibuat melalui beberapa cara dalam menempatkan isian suara drum, yaitu dengan *Drum map, GM map dan Full Score*.

4) Ruang/Tempat

Studio rekaman adalah satu ruangan yang vital dalam membentuk suara, hasil *audio* yang baik tidak saja dari perangkat rekaman yang mempunyai kualitas bagus, tetapi ruangan/*acoustic room* juga sangat berpengaruh, apalagi dalam proses rekaman drum pemilihan ruang ukuran juga sangat berpengaruh pada hasil suara yang dikeluarkan karena dalam proses rekaman drum manual bunyi yang masuk ke dalam *microphone* di dapat dari kesatuan bunyi yang dihasilkan dari dalam ruangan studio, tempat dimana proses rekaman drum dilakukan.

Ruangan akustik yang baik akan sangat berpengaruh pada saat proses *track overhead*, karena di dalam studio rekaman *diffuser* dalam ruangan juga harus berfungsi dengan baik sehingga suara ruangan yang masuk ke dalam *microphone* dalam *track overhead* berkesan lebih besar dari ruangan dan suara yang dihasilkan lebih bagus dari *track overhead* yang meng-*capture diffusion* dari ruangan. Dalam wawancara dengan Mas Budi Pasadena :

“ Dalam penggunaan *Software Drum Midi* bisa jadi tempat bukan merupakan yang utama, kita bisa memilih tempat di kamar, ruang tamu atau yang tidak ada peredamnya karena namanya *digital midi* segala proses bisa dilakukan di komputer dengan tambahan *mixer, soundcard* dan beberapa perangkat lainnya saja ini juga mengarah pada keefektifan dalam hal ruang, jadi dalam menggunakan *software* drum midi untuk instrumen bisa dikerjakan tidak harus di studio, kecuali drum “

Jadi dalam menggunakan drum midi tidak perlu dengan adanya ruang studio yang besar atau tempat untuk rekaman drum sehingga keefektifan ini dalam proses rekaman menggunakan drum midi tidak perlu dengan adanya ruang rekaman yang lengkap dengan peredam atau tata tempat kayu untuk menghasilkan suara yang bagus. Karena di dalam menggunakan drum midi menurut narasumber bisa dilakukan di ruang yang tidak menggunakan peredam seperti kamar, ruang tamu atau rumah yang sering disebut dengan *home recording* dan segala sesuatunya sudah di atur seperti dalam pengaturan *compressor*, *equalizer*, *distortion*, hingga *reverb*. Semuanya dilakukan langsung dari *software drum midi*.

b. Dari Segi Sound

1) *Tunning*

Rekaman drum manual hal terpenting selain perangkat rekam yang sudah lengkap adalah *tunning*. *Tunning drum* yang baik akan sangat memudahkan pada proses produksi selanjutnya yaitu saat *mixing*. Kendala pertama yang dihadapi adalah *skin* dari *tom* yang sudah tidak begitu bagus (hampir mati), sehingga *tone* yang dihasilkan pun tidak begitu keluar sempurna dan menyulitkan saat *tunning*.

Untuk mendapatkan hasil rekaman drum yang bagus harus memperhatikan *tune* dari drum tersebut. *Tune* drum mempengaruhi kualitas *audio*, dan jika *tune* sudah bagus maka *editing* dan *mixing* nantinya akan lebih mudah. *Kick*, *Snare*, *Tom* dan *Floor* pada

umumnya memiliki dua *skins* (atas & bawah) pertama *batter head skin* (atas) yang berpengaruh terhadap "*attack*" dan *initial pitch* yang kedua *resonant head skin* (bawah) yang berpengaruh terhadap "*overall pitch*" dan *sustain*.

Tiap drum kit (*Kick, Snare, dan Toms*) memiliki ukuran & materi bahan yang berbeda-beda, dan artinya tiap ukuran & materi memiliki resonan bunyi nada yang berbeda-beda pula. Ada beberapa *snare* yang memiliki resonan bunyi dengan *badwidth* yang lebar, artinya *snare* bisa di *tune* dari nada rendah sampai nada tinggi dan tetap menghasilkan *tone* yang sempurna. Sebaiknya *tunning snare* sesuai nada dasar lagu, dan *tunning tom* dan *floor* mengikuti nada intervalnya.

Dari penjelasan tersebut dalam proses rekaman menggunakan drum manual memerlukan waktu yang begitu lama dari proses *tunningnya* sendiri. Dalam dunia *digital* dalam hal *tunning* dilakukan dengan program *Software Virtual Drum* (seperti yang dijelaskan dalam *Software Addictive* Hal. 40) jadi secara teknis *tunning* dilakukan langsung di dalam komputer. Keefektifan yang didapat operator tidak perlu dengan adanya mempersiapkan dengan melakukan *tunning* secara manual dan memerlukan waktu yang begitu lama.

2) Pemilihan jenis suara

Proses rekaman menggunakan drum midi pemilihan sound lebih beragam seperti (*rock style, pop style, jazz Style dll*) dengan

susunan dan gambar seperti karakternya masing-masing. Misalnya pada saat membuat lagu bisa untuk mengganti jenis suara sesuai dengan kebutuhan, contohnya pada *snare* terdapat pilihan seperti *pico* atau tergantung pada ukuran *snare*. Selain itu juga dapat mengganti type drum sesuai dengan kebutuhan, seperti *Sonor, Yamaha, Pearl, Tama, Mapex* sesuai pilihan yang disediakan dalam *software* tersebut.

Hasil wawancara dengan Mas Budi Pasadena (*Sound Engineer*) pada tanggal 1 Desember 2013, menjelaskan:

“ Untuk pemilihan sound, dengan *Software Drum Midi* lebih banyak pilihan. Kita bisa dengan mudah untuk mengatur *compressor, equalizer, distortion* dan *reverb*. Bisa juga memilih jenis drum yang diinginkan seperti *tama, sonor* atau *DW series* atau yang lainnya. Dalam drum manual cukup sebuah satu set drum saja dan kalau pun ingin mendapatkan karakter sound yang diinginkan kadang harus mengganti jenis *snare, cymbal* atau bagian yang lain ”

Dari hasil penggunaan *Software Drum Midi* suara yang dihasilkan sangat mendekati sempurna bahkan sangat begitu rapi dan rata, karena menggunakan drum midi ini seperti hal nya pabrik yang mana segala sesuatu sudah di atur dan tinggal dicetak. Menurut narasumber, dalam hal ini juga sangat efektif dimana dalam menggunakan drum midi terutama dalam pemilihan suara drum kita bisa mengatur jarak *microphone* masing-masing pada bagian drum atau *kitpieces* dengan mudah. Sedangkan dalam merekam drum manual untuk mendapatkan suara yang diinginkan operator harus melakukan tes *sound* secara manual dan waktunya lama, menurut

narasumber kadang *player* tidak puas dengan fasilitas yang ada, maksudnya jika *player* kurang puas dengan alat yang disediakan di studio ada yang membawa *snare* ataupun *cymbal* sendiri dan operator/*sound enginer* juga harus mengatur dari awal seperti dalam hal *micning* dan *tunning*. Maka keefektifan yang di dapat dalam hal pemilihan suara, operator tidak perlu melakukan *ceksound* satu per satu bagian dari drum secara manual, karena di dalam *software* drum midi sudah terdapat berbagai macam jenis drum dan pengaturan secara mudah.

c. Dari Segi Waktu

Dalam wawancara dengan Reza Sakti pada tanggal 2 Desember 2013 :

“ Menggunakan *Software* drum midi direkomendasikan untuk band yang mempunyai drummer belum terbiasa rekaman atau yang sangat sering lepas tempo dari metronom, dikarenakan sering terjadi rekaman drum dalam satu lagu memakan waktu hampir tiga jam, sedangkan bila memakai drum midi maka pembuatan seluruh *pattern* kurang lebih hanya sekitar satu jam dengan catatan lagu yang dibuat adalah lagu yang standart bukan seperti lagu *progressive* layaknya *dream theatre*. Sehingga keefektifan waktu ini menyebabkan biaya yang dikeluarkan sedikit “

Selain keefektifan pada saat rekaman penggunaan drum midi juga berpengaruh dalam waktu *mixing*. Menurut pendapat narasumber, *mixing* menggunakan drum midi relatif lebih cepat dari pada *mixing* drum manual dikarenakan drum manual memerlukan banyak proses, yang pertama adalah *equalizing* yaitu mengatur *frequensi* masing-masing instrument drum, yang kedua mencari *sound* yang sesuai karakter lagu, yang ketiga mengatur

volume masing-masing *instrument* drum, yang keempat harus melakukan *panning*, yaitu pembagian volume kanan kiri (*R* dan *L*) yang kelima pemberian *effect* yang biasanya berupa *reverb* untuk mendapatkan *ambience room*. Lima proses diatas tidak perlu dilakukan pada drum midi dikarenakan semua proses itu sudah otomatis terdapat di dalam *settingan* drum midi, Sehingga hal tersebut menyebabkan *mixing* menggunakan drum manual lebih memerlukan banyak *element* dan waktu.

d. Dari Segi Efisien

Menurut narasumber, menggunakan drum midi keefektifannya mengarah pada dua pelaku yang terlibat, yaitu pemilik studio rekaman dan konsumen yang menggunakan drum midi. Untuk pemilik studio dalam hal perangkat rekaman menggunakan *Software* drum midi biaya yang dikeluarkan lebih ringan dari pada drum manual karena untuk sebuah *Software Drum Midi Addictive* harganya hanya sekitar satu juta lebih dengan berbagai fasilitas didalamnya, berbeda dengan drum manual yang harganya mulai dari lima juta keatas, tergantung dengan jenis drum yang diinginkan yang pasti sesuai standar rekaman. Belum lagi peralatan pendukung lainnya untuk merekam seperti satu set *microphone* drum yang harganya bisa melebihi satu set drum manual.

Dari narasumber konsumen, Aruna Senjaya (drummer Diaudio band) dalam wawancara dengan salah satu drummer yang melakukan rekaman di Septim Music pada tanggal 3 Desember 2013 :

“ Menggunakan *Software* drum midi lebih ekonomis, karena dalam rekaman menggunakan drum manual jika pemain atau drummer tidak baik dalam proses rekaman maka waktu yang dibutuhkan lebih lama dan akan diulang dari awal sampai mendapatkan hasil yang maksimal, tentunya biaya yang dikeluarkan otomatis juga akan bertambah “

Berbeda dengan menggunakan drum midi yang mana dalam proses produksinya dilakukan oleh operator, tentunya hal ini juga berpengaruh dalam hal waktu karena di dalam proses rekaman operator juga menginginkan untuk ketepatan waktu dalam hal produksi lagu. Maka keefektifan yang didapatkan menurut narasumber, dalam penggunaan drum midi tidak perlu dengan adanya sebuah set drum manual yang mana untuk membeli sebuah drum manual dibutuhkan biaya yang mahal untuk ukuran drum standar rekaman, dan juga tidak perlu membeli *microphone* drum yang mana untuk *microphone* itu sendiri biayanya bisa melebihi dari satu buah drum set dibanding dengan membeli sebuah *software drum midi* yang harganya terjangkau.

3. Hasil Rekaman Dari Drum Midi (*VIRTUAL Instrumen Addictive Drumm*) & Drum Manual

Dari hasil penggunaan drum midi dan drum manual, peneliti dalam waktu penelitiannya melakukan sebuah percobaan dengan mencoba merekam sebuah lagu pop yang berjudul “ Tak Lagi “ yang direkam di studio Septim

Music. Dalam keutuhan lagu hanya drum saja yang berbeda, yaitu mengisi suara drum dengan drum midi dan mengisi suara dengan drum manual dan aransement musik tetap sama. Setelah melakukan proses rekaman dalam waktu yang cukup lama dari mulai *tracking* sampai *mixing*, setelah lagu selesai peneliti bisa membandingkan dari hasil suara yang di dapatkan.

Berikut ini tabel hasil rekaman menggunakan drum midi dan drum manual.

No.	Hasil	Drum Midi	Drum Manual
1.	Dinamika	Meski <i>Velocity</i> bisa diatur tetap terdengar datar dan rata.	Dalam menggunakan drum manual dinamika terdengar tidak rata sebelum di <i>mixing</i> (di <i>insert compressor</i>).
2.	<i>Groove</i> (<i>Human Player</i>)	Tidak begitu terasa, karena memang suara diambil dari komputer.	Terasa karena suara yang di dapat secara langsung dari <i>live take recording</i> .
3.	<i>Real</i>	Hasilnya <i>flate</i> , masih terdengar seperti robot saat belum di <i>mixing</i> dan diatur <i>velocity</i> nya.	Terasa drum <i>live</i> nya.
4.	Pemilihan Sound	Dalam produksinya suara lebih bervariasi.	Karakter suara tergantung jenis drum dan perangkat rekamannya.
5.	Suara drum keseluruhan	Rata dan rapi	Rapi
6.	Waktu <i>tracking</i> drum	Sekitar 1 jam (Satu) jam	Sekitar 2 (dua) jam lebih

Dari keterangan tabel tersebut menjelaskan bahwa sebenarnya merekam lagu dengan menggunakan drum midi ataupun menggunakan drum manual, sebenarnya kembali lagi kepada konsumen atau orang yang ingin merekam karyanya itu sendiri. Tergantung selera mereka ingin menggunakan drum midi atau drum manual, karena masing-masing mempunyai karakter dan keunggulannya sendiri.

4. Kekurangan dari *Software* Drum Midi

Selain dimudahkan dengan semua fasilitas dari *Software* drum midi tersebut, sebenarnya masih banyak tersimpan kekurangan. Antara lain :

- a. Dalam menggunakan drum midi hasilnya tidak akan terdengar *groove* seperti menggunakan drum manual, yang di maksud *groove* disini adalah *human player*.
- b. Menggunakan drum midi meskipun hasil yang didapat sudah mendekati sempurna atau rapi tapi masih kelihatan seperti robot, artinya bahwa hasil penggunaan drum midi secara teknis suara dihasilkan dari sound buatan, jadi hasilnya tidak bisa *real* pada saat *tracking* menggunakan drum manual, karena dalam menggunakan drum midi tinggal menyusun *sound* dari drum midi tersebut.
- c. Drum midi tidak bisa digunakan untuk semua jenis aliran musik, maksudnya bahwa drum midi mempunyai lingkup tersendiri dan bisa digunakan secara maksimal di aliran musik tertentu, seperti *hip-hop*, *R&B* dll.

- d. Seiring dengan perkembangan teknologi otomatis *virtual instrumen* seperti drum midi akan berkembang atau *upgrade* ke tahap lebih baik, yang artinya harus selalu mengikuti perkembangan *Software (Update)*, tidak hanya menggunakan satu *Software* dalam jangka waktu yang lama.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian menggunakan drum midi dan drum manual dalam proses rekaman di studio Septim Musik, menggunakan *Software drum midi (Virtual Instrument Drum)* menunjukkan adanya keefektifan dalam penggunaan drum midi dari segi teknis, sound, waktu dan efisien. Pertama dari segi teknis dalam proses rekaman untuk perangkat rekaman tidak perlu dengan adanya *michrophone* dan drum set, karena drum midi hanya menggunakan komputer dan perangkat penunjang seperti *virtual instrument (VST) drum*, sehingga keefektifan yang di dapat tidak perlu *micking, tunning* dan *tracking*.

Dari segi sound lebih dalam pemilihan suara drum, dengan *software drum midi* dapat memilih berbagai type jenis drum dan karakter suara yang diinginkan seperti dalam pengaturan *compressor, equalizer, distortion* dan *reverb*. Dari segi waktu, proses pengambilan suara drum yang melakukan adalah operator itu sendiri, maka dalam proses pengisian suara drum relatif lebih cepat dan berpengaruh dalam tahap selanjutnya yaitu proses rekaman instrumen lain dan *mixing*. Dari segi efisien, harga dari *Software drum midi* selisihnya begitu jauh dibanding perlengkapan drum set dan *michrophone drum* yang harganya sangat mahal.

B. Saran

Hasil dari penelitian di lapangan membuktikan bahwa adanya keefektifan penggunaan drum midi dalam proses rekaman, maka dapat disarankan kepada berbagai pihak yang berminat pada proses rekaman ini.

1. Bagi Studio Musik

Untuk studio Septim Music cobalah untuk meng- *upgrade software drum midi* yang lain seperti *BFD, EZ, Drum Programming*. Karena spesifikasi *Hardware (PC)* yang dipakai di Septim sudah memenuhi untuk menggunakan *Software drum midi* yang lain.

2. Bagi Musisi/Drummer

Untuk para musisi cobalah berkreasi dengan drum midi yang lain, misalnya dengan menggunakan drum elektrik atau menggunakan *drum machine*. Untuk musisi yang melakukan rekaman dengan drum midi juga harus bertanggung jawab penuh untuk bisa memainkan *pattern-pattern* drum yang telah dibuat dengan *Software drum midi*.

3. Bagi Operator Musik

Bagi operator musik selalu meningkatkan kompetensi dengan banyak belajar dan membaca referensi melalui buku-buku dan media *internet* tentang seluk beluk rekaman, karena kemampuan operator musik sangat mempengaruhi hasil rekaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Agoes, Sukrisno. 2004. *Auditing (Pemeriksaan Akuntan.) oleh Kantor Akuntan Publik Jilid II*. Jakarta : Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Aldiano M. 2005. *Panduan Praktis Bermain Drum*. Jakarta : Puspa Swara
- Alwi, Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus musik*. Yogyakarta : Kanisius Jl. Cempaka 9, Deresan, Yogyakarta.
- Dahlan, Dedy. 2009. *Star Young*. Jakarta : PT Grasindo.
- Darmanto, Dkk. 2006. *Hand Out Training Produksi Program Video Klip & Instruksional*. Yogyakarta : Studio Audio Visual.
- Djohan. 2006. *Terapi Musik, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Galangpress (Anggota IKAPI).
- Dutta, Madhumita. *Music and Musical Instruments of India*. Published by ibs BOOKS (UK). Warren Street, London.
- Guerin, Robert. 2002. *Cubase SX Power*. Muska & Lipman Publishing, a division of Course Technology
- Hakim, Thursana. 2006. *Lagu-lagu Daerah Dalam Permainan Gitar Klasik*. Tangerang : PT AgroMedia Pustaka
- Jarot, Adi. 2010. *Menjadikan Tips Menjadikan Kamar Sebagai Ruang Studio*. Yogyakarta : FlashBooks
- Johan, Achmad. 2003. *Home Recording*. Jakarta : PT Audio Media Nusantara.
- Made, Pidarta. 1988. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta : PT. Bina Aksara.
- Majalah Audiopro, Edisi 12/II/Desember 2013. Jakarta : PT Audio Media Nusantara Raya.
- Martinus, Surawan. 2001. *Kamus Kata Serapan*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

- Moleong, J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Nana, Syaodih. 1997. *Pengembangan Kurikulum : Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- nn. 2011. “*Studio Rekaman*”. <http://b90studio.wordpress.com/category/studio-rekaman/recording/>.
- N Simanungkalit.2008. “ *Teknik Vocal Paduan Suara* “. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Purwacandra, Pandan. 2008. *Asyik Berkreasi dengan Midi*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Petta Salangketo. 2011. “*Pendekatan Penelitian Kualitatif dan kuantitatif suatu tinjauan Kritis III*“. [http://salangketo.blogspot.com/2011/08/pendekatan-penelitian-kualitatif-dan 3045.html](http://salangketo.blogspot.com/2011/08/pendekatan-penelitian-kualitatif-dan-3045.html)
- Ray, Badness. 1991. *Drum programming*. Centerstream Publications.
- Sendjaja, Widjaja. 2009. *Hits Maker Panduan Menjadi Produser Rekaman Jempolan*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulchan, Yasyin. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Amani.

Lampiran

LAMPIRAN I, II, III dan IV

- ❖ **Pedoman Observasi**
- ❖ **Pedoman Dokumentasi**
- ❖ **Pedoman Wawancara**
- ❖ **Hasil Wawancara**

PEDOMAN OBSERVASI

A. Tujuan Observasi

Observasi dilakukan guna mengamati keefektifan penggunaan drum midi dalam proses rekaman di studio Septim Musik.

B. Pembatasan Observasi

Aspek yang diamati dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Program *Software drum midi*
2. Aturan penggunaan drum manual dalam rekaman
3. Kelebihan *Software drum midi Addictive Drum*
4. Perbandingan drum midi dan drum manual (teknis, waktu, biaya, efisien)

C. Kisi-kisi Observasi

1. Penggunaan drum manual dan drum midi
 - a. Perangkat rekaman dalam drum manual
 - 1) Komputer (*PC*)
 - 2) *Soundcard*
 - 3) Drum Set
 - 4) *Microphone*
 - 5) *Mixer*
 - b. Perangkat rekaman dalam drum midi
 - 1) Komputer (*PC*)
 - 2) *Soundcard*
 - 3) *Software drum midi Addictive Drum*
 - c. Proses rekaman drum manual
 - 1) Penempatan *Microphone*
 - 2) *Tuning*
 - 3) *Recording kick, snare, toms, hi-hat dan overhead*
 - d. Proses rekaman drum midi *Addictive Drum*
 - 1) Membuat *Guide*
 - 2) Membuat *track midi*
 - 3) Mengatur *Velocity*

- 4) Pemilihan jenis sound drum
 - 5) Merekam instrumen lain
- e. Getaran gelombang bunyi drum manual dan drum midi
- f. Ruang tempat rekaman
 - 1) Studio Rekaman
 - 2) *Home Recording*
- 2. Aturan rekaman dalam menggunakan drum manual
 - a. Teknik permainan drum
 - 1) Teknik memukul
 - 2) Notasi pada drum
 - 3) Ketukan dalam drum
 - b. Penempatan *Microphone* drum pada *kick*, *snare*, *toms*, *hi-hat* dan *overhead*.
 - c. *Tuning* dan *miking* drum.
 - d. Proses *tracking* (*recording kick, snare, toms, hi-hat, overhead*)
- 3. Drum midi *Addictive Drum*
 - a. Pengoperasian *Addictive Drum*
 - b. *Hardware* yang digunakan dalam drum midi *Addictive Drum*
 - c. Pengaturan *microphone* dalam *Addictive Drum*.

PEDOMAN DOKUMENTASI

A. Tujuan

Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan dokumen penelitian berupa dokumen tertulis, audio, visual, yang digunakan sebagai data penelitian. Data yang diperoleh melalui studi dokumentasi, yang diperlakukan sebagai data sekunder yang bersifat mendukung validitas data primer.

B. Batasan

Pelaksanaan studi dokumentasi dalam penelitian ini adalah dibatasi dengan mengumpulkan dokumen-dokumen antara lain :

1. Dokumen tertulis
2. Dokumen audio
3. Dokumen visual

C. Kisi-kisi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara mempelajari sebagai dokumen dengan kisi-kisi sebagai berikut :

1. Dokumen tertulis :
 - a. Buku-buku dan Majalah tentang hal-hal yang terkait dengan masalah yang bersifat teoritik.
 - b. Data tertulis tentang pendukung *audio recording*.
 - c. Tulisan atau catatan tentang software drum midi.
2. Tulisan atau catatan tentang proses rekaman drum midi dan drum manual
3. Dokumen Audio :
 - a. Mp3 musik lagu pop
 - b. Rekaman hasil wawancara dengan narasumber
4. Dokumen Visual
 - a. Foto beberapa perangkat rekaman di Septim Musik
 - b. Foto yang berhubungan dengan *audio recording*
 - c. Foto dari program *Software Addictive Drum*

PEDOMAN WAWANCARA

A. Tujuan

Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data yang *valid* berupa keterangan lisan dari narasumber dengan permasalahan yang diajukan. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari wawancara diperlukan sebagai data primer.

B. Tabel Pedoman Wawancara

No.	Indikator	Aspek yang diamati
1.	Teknis	<ul style="list-style-type: none">a. Perangkat yang digunakan drum midi dan drum manualb. Keunggulan drum midi <i>Addictive Drum</i>c. Penempatan <i>Microphone</i>d. Aturan dalam merekam drum manuale. Teknik dalam memainkan drumf. Gelombang bunyi
2.	Waktu	<ul style="list-style-type: none">a. Proses rekaman drum midi dan drum manual
3.	Efisien	<ul style="list-style-type: none">a. Harga perangkat rekaman drum midi dan drum manualb. Biaya sewa rekaman
4.	Sound	<ul style="list-style-type: none">a. <i>Tunning</i> dan <i>Miking</i>b. Pemilihan suara drum

C. Narasumber

1. Budi Pasadena, Dosen audio UMS Solo (Teknisi Rekaman)
2. Reza Sakti, Operator studio Septim Musik
3. Bram Wardhana, Operator studio Septim Musik
4. Aruna Senjaya, Konsumen Septim Musik (Drummer)

HASIL WAWANCARA

Narasumber : Reza Sakti

Tempat : Perumahan Bengawan Solo Blok B No. 18 Donoharjo,
Wuryorejo, Wonogiri

Waktu Penelitian : Desember 2013

Peran : Operator Rekaman

Keterangan : P = Peneliti, NS = Narasumber

P : Selamat siang mas Reza ?

NS : Iya selamat siang.

P : Mas saya ingin wawancara dengan anda berkaitan tentang penelitian saya di studio Septim.

NS : Silahkan, mulai dari mana pertanyaanya ?

P : Oya berapa lamakah anda menjadi operator rekaman mas ?

NS : Saya menjadi operator rekaman sudah lima tahun yang lalu, dulu awalnya pernah di studio rekaman solo, tiga tahun terakhir saya di studio Septim.

P : Lumayan lama ya mas, sudah pengalaman pasti.hehe.

NS : Ya begitu, soalnya waktu di solo istilahnya ngekor orang dulu mas, kebetulan yang punya studio lulusan *sound engineer* diluar negeri. Jadi bisa mencuri ilmu.hehe.

- P : Wah bagus dong mas, oya berapa banyak pelanggan yang melakukan rekaman di studio Septim Music Mas ?
- NS : Sejauh ini alhamdulillah yang melakukan rekaman disini cukup banyak, yang paling banyak dari Wonogiri tapi juga ada konsumen yang datang dari daerah lain seperti Solo, Sukoharjo, Karanganyar, Sragen, Boyolali, Klaten dan Yogyakarta.
- P : Oya mas Reza, presentase yang melakukan rekaman antara rekaman drum manual dengan drum midi lebih banyak mana?
- NS : Sejauh ini konsumen yang melakukan rekaman di sini lebih cenderung menggunakan *Software* drum midi, walaupun disini kita sediakan drum manual. Kebanyakan mereka yang memilih drum midi, drummer yang *skill* nya biasa atau yang ingin tidak repot menggunakan drum manual.
- P : *Software* drum midi apa yang digunakan di studio Septim Music ?
- NS : Disini menggunakan software *Addictive Drum*.
- P : Kenapa menggunakan *Addictive drum* Mas ?
- NS : *Addictive Drum* kualitas nya bagus terdapat *built-in efek* dan *mixer* dan memiliki saluran *equalizer* sendiri, kompresor dan modul *distorsi* dan ada juga efek kirim dengan *reverb* ganda. Selain itu hasil sound nya juga bagus, ada beberapa jenis drum yang bisa digunakan di dalam *Addictive* seperti *Tama Starclassic*, *Sonor Designer* dan *DW Collectors Series*.
- P : Mas dalam penggunaan *software* drum midi perangkat yang dibutuhkan apa saja sih ?

NS : Kalau untuk drum midi itu simpel, dalam bermain drum midi tidak perlu dengan adanya *pre amp*, *microphone* dan juga drum set manual. Karena produksinya di dalam komputer, perangkat yang dibutuhkan selain *PC* juga tambahanya soundcard sama *mixer*. Jadi tidak perlu membuat studio yang besar lengkap dengan peredam. Begitu mas.

P : Menurut mas Reza, secara teknis dalam persiapan melakukan rekaman manual apakah sulit mas.

NS : Kalau dalam persiapan tentu jelas pertama kita harus mempersiapkan dulu perangkatnya seperti *microphone*, kabel, *headphone* perlengkapannya semua harus lengkap setelah itu *miking* atau menempatkan mic dalam masing-masing bagian drum dengan benar setelah itu proses tuning satu persatu dan dilakukan dengan cek sound sampai hasil yang diinginkan, kan biasanya konsumen punya selera sendiri misalnya untuk *style pop*, *rock*, *punk* enakny settingnya bagaimana. Kalau sulit tidaknya, dalam proses rekaman drum manual itu tergantung sama player. Dalam merekam drum manual hal yang paling penting adalah tempo, sering dijumpai konsumen yang atempo dalam proses trackingnya juga tidak mampu memainkan teknik dengan baik. Jadi menurut saya dalam melakukan *tracking* drum harus dipersiapkan sebaik mungkin supaya hasil akhir nanti juga bagus karena proses pengambilan suara drum berpengaruh juga pada saat *mixing* nantinya.

P : Secara waktu lebih efektif drum midi apa drum manual Mas ?

NS : Kalau bicara soal waktu lebih cepat menggunakan *software* drum midi karena untuk melakukan pengambilan suara drum midi tidak perlu mensetting alat secara manual, karena itu tadi dalam melakukan drum manual proses sebelum *tracking* seperti *miking* dan *tunning* memerlukan waktu yang lama, dan pada saat proses *tracking* tergantung player bisa memainkan dengan baik tidak, kalau player tidak bagus otomatis akan mengulang karena dalam proses pengambilanya diambil dari yang terbaik, dan itu yang sering dijumpai disini. Dalam proses pengisian suara drum dengan *software* drum midi waktu tidak terbatas artinya bisa dilanjutkan kapan saja karena prosesnya menggunakan *software* di dalam komputer dan yang melakukan operator itu sendiri. Rata-rata secara normal membuat pattern drum waktunya sekitar setengah jam lebih, lebih cepat juga kalau konsumen menyerahkan semua dalam membuat pattern drum ke operator. Selain keefektifan di saat rekaman penggunaan drum midi juga berpengaruh dalam waktu *mixing*. Selain itu dalam hal *mixing* menggunakan drum midi relatif lebih cepat dari pada *mixing* drum manual karena drum manual memerlukan banyak proses, yang pertama adalah *equalizing* yaitu mengatur *frekuensi* masing-masing instrument drum, yang kedua mencari sound yang sesuai karakter lagu, yang ketiga mengatur volume masing-masing *instrument* drum, yang keempat harus melakukan *panning*, yaitu pembagian volume kanan kiri (*R* dan *L*) yang kelima pemberian *effect* yang biasanya berupa *reverb* untuk mendapatkan *ambience room*. Lima proses proses tersebut tidak perlu dilakukan pada

drum midi dikarenakan semua proses itu sudah otomatis terdapat di dalam *settingan* drum midi, Sehingga hal tersebut menyebabkan mixing menggunakan drum manual lebih memerlukan banyak elemen dan waktu. Jadi kalau di bilang efektif memang lebih efektif, ini juga berpengaruh pada hal biaya ketika seorang drummer melakukan rekaman drum *live* dengan lama otomatis biaya yang dikeluarkan konsumen juga akan bertambah.

P : Untuk biaya, lebih mahal drum midi apa drum manual ?

NS : Untuk memiliki sebuah drum standar rekaman harus mengeluarkan biaya yang cukup mahal, belum lagi satu set *michrophone* yang harganya bisa melebihi dari satu set drum manual. Berbeda dengan menggunakan software drum midi yang harganya hanya berkisar kurang lebih satu jutaan keatas itu pun sudah lengkap dengan segala fasilitas yang ada di dalamnya.

P : Oya mas Reza, di Septim Musik biaya rekaman berapa mas ?

NS : Di sini memasang tarif satu shif 300 ribu, dalam satu shif ada 6 jam berarti satu jam nya 50 ribu, tetapi kalau ada konsumen yang produksi album ada diskon sendiri.

P : Menurut Mas Resa, lebih enak mana take drum manual apa menggunakan drum midi ? dan alasanya ?

NS : Sebenarnya tergantung selera, kalau untuk saya sebagai operator yang bisa bermain drum saya cenderung untuk memilih drum secara manual dengan catatan harus mempunyai skil yang baik dan disediakan fasilitas yang lengkap dari drum set dan *michrophone* Tapi dengan hadirnya

software drum midi serta kemudahannya saat ini tentunya kembali lagi ke mereka, mau pilih drum manual atau drum midi dan masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri.

P : Kekurangan dari *software* drum midi, seperti apa Mas Reza ?

NS : Ya dari hasil menggunakan drum midi walau secara sound bisa diolah sedemikian rupa dan hampir sempurna, isian dari *software* drum midi tidak akan terdengar *groove* dan *real*. Artinya bahwa suara tersebut dihasilkan dari mesin. Sejelek-jeleknya dalam proses rekaman dengan drum manual asal tidak parah itu juga bisa di edit dan kelihatan real nya. Dan drum midi hanya berpatok pada beberapa genre saja tidak menyeluruh, misalnya dalam industri drum midi lebih digunakan untuk jenis musik dangdut, R&b, Hip hop dan jenis musik tertentu.

P : Terimakasih atas waktunya mas dan kesedianya untuk wawancara.

NS : Iya sama-sama, nanti kalau ada yang ditanyakan datang kesini lagi atau lewat telepon juga bisa...sukses ya...

P : Amin. Terimakasih mas Reza.

HASIL WAWANCARA

Narasumber : Aruna Senjaya

Tempat : Perumahan Bengawan Solo Blok B No. 18 Donoharjo,
Wuryorejo, Wonogiri

Waktu Penelitian : Desember 2013

Peran : Konsumen/Drumer

Keterangan : P = Peneliti, NS = Narasumber

P : Selamat siang mas Aruna?

NS : Siang juga...

P : Mas saya ingin wawancara dengan anda untuk keperluan penelitian saya di studio Septim Mas.

NS : Oya silahkan. Mari-mari, apa yang ditanyakan ?

P : Sejak kapan mas Aruna menjadi drumer ? dan mulai kapan pertama kali *tracking* drum secara manual dalam rekaman.

NS : Saya bermain drum dari sejak kelas satu Smp, dan mulai mencoba melakukan proses *tracking* drum sejak Sma kelas dua. Waktu itu dengan band saya dan hasilnya pertama memang mengkhawatirkan karena pertama kali mengenal metronom.

P : Mas biasanya dalam *tracking* drum manual membutuhkan waktu berapa lama ?

NS : Ya waktu pertama tracking dulu waktu belum mengenal tempo untuk satu lagu bisa lebih dari tiga jam, pengalaman menyakitkan mas.hehe. Tapi sekarang paling saya dalam proses tracking menghabiskan waktu sekitar satu jam setengah, karena di dalam merekam drum kalau memang data belum maksimal saya ulangi mas untuk mendapatkan hasil akhir yang bagus.

P : Oww gitu ya mas, terus menurut mas Aruna seberapa penting tempo dalam permainan drum khususnya waktu melakukan proses rekaman ?

Ns : Tempo dalam proses rekaman drum sangat penting sekali mas bob, karena untuk mengatur irama dalam lagu, tanpa adanya metronom kita tidak akan bisa mengikuti irama atau *guide* lagu dalam produksi lagu. Tanpa metronom permainan akan hancur dan tidak akan tepat dengan ketukan. Jadi dalam rekaman, tempo sangat menentukan apalagi untuk drummer, sebaik-baiknya drummer menguasai teknik permainan kalau tidak tempo sama saja. Itu artinya dalam melakukan rekaman drum harus siap dengan semuanya kemampuan teknik, power, tempo, soul dan penjiwaan.

P : Terus kenapa anda memilih *Software* Drum Midi dari pada take Drum Manual padahal anda bisa memainkan drum dengan baik.

NS : Ya menurut saya lebih ke selera, wajar saja kalau seorang player masih memilih software drum midi asal mereka tanggung jawab untuk bisa memainkan. Tapi biasanya saya memilih *software* drum midi karena

berbagai pertimbangan dari band saya. Dan secara pribadi dengan drum midi hasilnya memang tidak kalah dengan hasil merekam drum manual.

P : Maksudnya tidak kalah mas ?

NS : Ya secara keseluruhan bisa di pertanggung jawabkan, secara audio hasilnya bagus dan bisa diterima teman-teman dan masyarakat. Artinya mereka tidak mempedulikan lagi bahwa drum nya dari drum midi.

P : Tetapi kalau dari teman musisi atau pemusik pandanganya bagaimana mas ?

NS : Pertamanya sih dulu waktu awal ada sejenis kritik juga ya, tau sendiri dalam band biasanya kan bersaing dalam panggung dan hasil rekamanya juga (Lagu karya sendiri), ya dibilang ah itu hasilnya bagus karena rekamanya cuman pake drum midi tetapi ketika saya buktikan dipanggung saya bisa. Dan buktinya sekarang juga banyak yang menggunakan software drum midi mas dan sah-sah saja.

P : Dari segi harga sewa lebih ekonomis mana mas antara *tracking* drum manual dengan menggunakan *software* drum midi ?

NS : Lebih ekonomis menggunakan software drum midi karena jika pemain atau drummer tidak baik dalam proses rekaman drum manual maka waktu yang dibutuhkan lebih lama karena akan diulang dari awal sampai mendapatkan hasil yang maksimal dan tentunya biaya yang dikeluarkan otomatis juga akan bertambah.

P : Puaskah mas Aruna terhadap hasil rekaman dengan menggunakan *software* drum midi ?

NS : Sejauh ini hasil dari software drum midi bagus karena hasilnya juga rapi dan dengan *software* drum midi bisa melakukan apa saja yang diinginkan, banyak kit, pilihan jenis drum. Biasanya dalam rekaman drum manual di studio lain kadang kalau *cymbal* nya kurang bagus kita harus bawa sendiri begitupun juga *snare* atau yang lain.

P : Kalau boleh jujur kepuasan anda lebih dari *Software* drum midi atau *tracking* drum manual.

NS : Tergantung. Kalau secara real mendapatkan suatu kepuasan diri sendiri karena ikut terlibat langsung memainkan secara langsung. Tetapi kalau secara keseluruhan, menggunakan *software* drum midi lebih efektif karena kualitas audio yang dihasilkan tidak kalah bagus dari drum manual sedangkan waktu yang digunakan juga lebih singkat.

P : Terus menurut mas Aruna sebagai seorang drummer yang menggunakan software drum midi, adakah keefektifan dalam penggunaan drum midi ?

NS : Ada, dengan drum midi tentunya pada saat pembuatan suara drum saya sendiri tidak terlibat untuk memainkan drum manual. Karena biasanya dalam pengambilan suara drum langsung di pegang oleh operator. Dan di sini saya hanya duduk disebelah operator untuk memberikan ide-ide atau pattern yang saya inginkan. Tentunya hal ini akan lebih efektif ketika saya tidak dalam kondisi fit atau ketika saya belum mampu memainkan, saya lebih memilih jalur alternatif drum midi. Selain itu juga keefektifanya berpengaruh dalam hal lainnya, misalnya seperti dengan ketepatan membuat isian suara dengan drum midi, maka dengan ketepatan pengisian

suara drum akan membuat ketepatan instrument yang lainya juga cepat dalam penyelesaian keutuhan lagu/karya yang saya buat.

P : Oww gitu ya mas, mas Aruna Terimakasih banyak atas waktunya dan kesedianya untuk wawancara.

NS : Iya Mas Bob, sama-sama kalau ada yang ditanyakan lagi kabar-kabar saja.

P : Iya mas, Terimakasih banget...

HASIL WAWANCARA

Narasumber : Budi Pasadena

Tempat : Perumahan Solo Baru

Waktu Penelitian : Desember 2013

Peran : Teknisi Rekaman

Keterangan : P = Peneliti, NS = Narasumber

P : Selamat pagi Mas Budi ?

NS : Pagi.

P : Panggilnya bapak atau mas ini ? hehe.

NS : Mas aja biar kelihatan masih muda hehe.

P : Hehe iya Mas, ini saya mau tanya berkaitan dengan penelitian saya tentang efektivitas penggunaan drum midi.

NS : Oya silahkan dek bob.

P : Menurut mas Budi, bagaimana pendapat anda tentang kualitas dari *software* drum midi ?

NS : Kualitas drum midi sudah sangat mendekati real dan hasilnya cukup baik.

P : Perangkat apa saja yang dibutuhkan untuk menggunakan drum midi ?

NS : Kalau standar rekaman menggunakan drum *software* drum midi tanpa harus ada sebuah drum set manual di dalam studio perangkat yang digunakan selain komputer (PC)/laptop adalah *Soundcard*, *Headphone* itu

cukup untuk bisa mulai bermain atau berkarya dalam produksi lagu, berbeda dengan perangkat rekaman dari drum manual harus ada drum set yang standar, *microphone*, *pre amp* juga peralatan tambahan lainnya.

P : Belakangan ini banyak musisi yang rekaman menggunakan drum midi, karena sebagian aturan rekaman drum manual begitu sulit. Aturan seperti apa itu mas ?

NS : Memang di zaman modern ini semua bisa dilakukan dek bob, apalagi dengan hadirnya *software* drum saat ini mempermudah untuk berkarya. Dirumah pun bisa dilakukan, untuk distudio rekaman yang disediakan drum manual mereka masih memilih drum midi itu karena beberapa alasan, yang pertama kualitas mereka mumpuni tidak karena untuk drummer yang secara skil belum siap dalam merekam drum manual banyak hal yang harus diperhatikan. secara teknis peralatan juga harus dipersiapkan *microphone* nya, pengaturan *miking* nya, *tuning* nya sebelum proses *tracking* berlangsung seorang player harus dalam kondisi fit. Karena proses rekaman drum manual harus fokus memperhatikan tempo, tepat, harus power, harus menjiwai, mengatur dinamika di setiap lagu. Jadi barangkali seseorang yang memilih drum midi itu karena merekam drum manual memang sulit dan barang kali yang tidak mau repot karena sekarang sudah ada *software* drum midi.

P : Seberapa efektif dalam penggunaan *software* drum midi mas ?

NS : Kita bisa melihat dari sudut pandang yang berbeda, dari segi teknis dalam penggunaan *software* drum midi lebih ringan dan prosesnya hanya

menggunakan komputer dan dilakukan oleh operator itu sendiri, jadi untuk membuat pattern drum dikomputer kita bisa membuat sedemikian rupa seperti yang kita inginkan, sekalipun itu mustahil apabila dipraktikkan secara *real* pada drum manual. Sedangkan dalam melakukan rekaman menggunakan drum manual untuk teknik terbatas pada kemampuan individu atau player itu sendiri. Dan dalam proses menggunakan drum manual drummer terlibat langsung dalam pengambilan suara drum dengan harus siap semuanya siap kemampuannya, gampangannya itu sudah efektif karena tidak perlu repot keterlibatan player secara langsung. Dalam merekam drum manual memerlukan waktu yang cukup lama, ya itu tadi dari mempersiapkan perlengkapan seperti *Microphone (Miking)*, *tuning* dan setelah itu melakukan *tracking recording kick, snare, tom-tom, overhead* secara manual. Terus untuk pemilihan sound, *software* drum midi lebih banyak pilihan kita bisa dengan mudah untuk mengatur *compressor, equalizer, distortion*, hingga *reverb*. Kita juga bisa memilih jenis drum yang diinginkan seperti kalau dalam *Addictive* seperti *tama*, *sonor* atau *DW series* atau yang lainnya. Dalam drum manual cukup sebuah satu set drum saja dan kalau pun ingin mendapatkan karakter sound yang diinginkan kadang kita harus mengganti jenis *snare* yang lain, *cymbal* atau bagian yang lain dan pengaturannya dilakukan di *Mixer* secara manual.

P : Bila mas Budi seorang drummer anda lebih milih mana ? alasanya ?

NS : Kalau saya cenderung ke drum midi karena dalam pengisian pattern drum tidak harus pemain drum yang bisa mengoperasikan *software*

tersebut. artinya bahwa sebenarnya dalam *software* drum midi ini setiap orang yang mengerti musik bisa saja memproduksi lagu untuk menggunakan instrument drum. Kehadiran *software* drum midi ini adalah kebutuhan musisi yang selama ini diam artinya dengan hadirnya drum midi ini jelas membantu untuk berkreasi atau bisa disebut jalan alternatif ketika seseorang dalam produksi lagu tidak perlu dalam isian drum secara manual, karena bisa dibuat sedemikian rupa. Artinya juga bahwa drum midi ini juga sudah mempunyai tempat sendiri dari beberapa genre musik yang ada.

P : Akhir-akhir ini banyak band yang memproduksi lagu dengan *software* drum midi ketimbang drum manual, bagaimana pendapat mas Budi ?

NS : Wajar saja, karena memang sangat membantu musisi untuk berkarya, selain itu di label juga diuntungkan karena berkurangnya biaya produksi yang di keluarkan. Dan biasanya drum midi digunakan untuk job dadakan atau pengisian jingle untuk lomba. Ya itu kembali ke konsumen, kembali ke diri kita sendiri kepuasan dalam memilih sesuatu. Kalau sudah di pasaran atau konsumsi publik mereka tidak begitu mempedulikan pakai suara drum midi apa drum manual, mereka sudah melihat atau mendengar secara keseluruhan.

P : Adakah artis band nasional yang dalam proses rekaman lagu menggunakan drum midi ?

NS : Banyak musisi band yang menggunakan drum midi seperti Hello band, Anji, band kompilasi KFC, juga musik-musik Dangdut, Hip-hop itu menggunakan drum midi.

P : Menurut Mas Budi, apa keunggulan dari *Software Addictive drum*.

NS : *Software Addictive Drum* memiliki beberapa kit yang pilihanya sangat banyak, bisa mencoba-coba sesuka kita, bagian dalam drum atau yang sering disebut *Kitpieces* kita bisa menyeting *compressor*, *distortion*, *equalizer*, *panning* hingga *reverb*. Kenapa beda, ya karena *Software* ini hanya menghabiskan kurang lebih 2 GB dari *harddisk*, kalau yang lain semisal BFD itu bisa lebih dari 9GB sehingga harus menyiapkan *hardisk* dengan *space* yang besar. Dalam penggunaan *software* drum midi ini tempat juga bukan yang utama juga, kita bisa memilih tempat di kamar, ruang tamu atau yang tidak ada peredamnya karena namanya digital midi segala proses bisa dilakukan di komputer dengan tambahan *mixer soundcard* dan beberapa perangkat lainnya saja ini juga mengarah pada keefektivitasan dalam hal ruang, jadi dalam menggunakan *software* drum midi untuk instrumen bisa dikerjakan tidak harus di studio kecuali drum.

P : Oww begitu ya mas, mas Budi terimakasih atas waktu dan ilmunya.

NS : Iya sama-sama dek bob. Sukses ya!

P : Siap Mas Budi.

LAMPIRAN V, VI dan VII

- ❖ **SURAT IJIN PENELITIAN**
- ❖ **SURAT KETERANGAN**
- ❖ **KEY EDITOR DRUM MIDI**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 1094/UN.34.12/DT/XI/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

13 November 2013

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Bakesbanglinmas DIY
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta 55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:


EFEKTIVITAS PENGGUNAAN DRUM MIDI DALAM PROSES REKAMAN DI STUDIO SEPTIM MUSIK WONOGIRI

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : BOB ADI PRABOWO
NIM : 09208244006
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Msuik
Waktu Pelaksanaan : November – Desember 2013
Lokasi Penelitian : Studio Septim Musik Wonogiri

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:
1 Manager Studio **Septim Musik Wonogiri**

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Djoko Purwanto, M.pd

Umur : 55 tahun

Pekerjaan : Pemilik studio Septim Music

Alamat : Perum. Bengawan Solo Blok B No. 18 Donoharjo, Wuryorejo, Wonogiri.

Menerangkan bahwa.

Nama : Bob Adi Prabowo

Nim : 09208244006

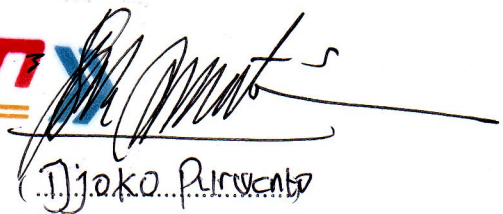
Progam studi : Pendidikan Seni Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan kegiatan penelitian “ *Efektivitas Drum Midi* dalam proses rekaman di studio *Septim Music* “. Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wonogiri, 11 Desember 2013

SEPTIM
PRODUCTION



Djoko Purwanto

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Reza Sakti

Umur : 24 tahun

Pekerjaan : Operator studio Septim Music

Alamat : Jalan Kenanga 3 No. 3, Pokoh Rt 03 Rw 02, Wonoboyo, Wonogiri.

Menerangkan bahwa.

Nama : Bob Adi Prabowo

Nim : 09208244006

Progam studi : Pendidikan Seni Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan kegiatan penelitian “ *Efektivitas Drum Midi* dalam proses rekaman di studio *Septim Music* “. Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wonogiri, 11 Desember 2013

SEPTIM
PRODUCTION

(Reza Ginandha S.)

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Budi Pasadena

Umur : 30 tahun

Pekerjaan : Teknisi Rekaman/ Dosen Audio Jur. Komunikasi UMS

Alamat : Jalan Pancala C3, Perum. Gading Permai, Solo Baru

Menerangkan bahwa.

Nama : Bob Adi Prabowo

Nim : 09208244006

Progam studi : Pendidikan Seni Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan kegiatan penelitian “ *Efektivitas Drum Midi* dalam proses rekaman di studio *Septim Music* “. Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wonogiri, 11 Desember 2013

SEPTIM 

(BUDI PASADENA)

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Bram Wardhana

Umur : 20 tahun

Pekerjaan : Operator studio Septim Music

Alamat : Jalan nakula 7, Rt 02 Rw 03, Wonokarto, Wonogiri.

Menerangkan bahwa.

Nama : Bob Adi Prabowo

Nim : 09208244006

Progam studi : Pendidikan Seni Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan kegiatan penelitian “ *Efektivitas Drum Midi* dalam proses rekaman di studio *Septim Music* “. Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wonogiri, 11 Desember 2013

SEPTIM
PRODUCTION


(Bram Wardhana)

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Aruna Senjaya
Umur : 20 tahun
Pekerjaan : Konsumen/Drumer
Alamat : Wonogiri

Menerangkan bahwa.

Nama : Bob Adi Prabowo
Nim : 09208244006
Progam studi : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan kegiatan penelitian “ *Efektivitas Drum Midi* dalam proses rekaman di studio *Septim Music* “. Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wonogiri, 11 Desember 2013

SEPTIM
PRODUCTION

(.....
ARUNA.....)